GAME OF THRONES LE RPG DE CYANIDE FAIT VENIR L'HIVER !

NUMÉRO ANNIVERSAIRE

joystick

NUMÉRO 250 - JANVIER-FÉVRIER 2012

WWW.JVN.COM

REPORTAGE EXCLUSIF

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Le test en édition intégrale Deluxe Collector

BONUS

Making-of et commentaires des réalisateurs !

TEST

BATMAN : ARKHAM CITY

Ça plane enfin sur PC…

BÊTA

DARKNESS 2

Si Jackie t'attrape, il tentacule !

JOYSTICK FÊTE SON

250e NUMÉRO



En années humaines, ça fait 22 ans !



Numéro 250/ Janvier-Février 2012 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€



JOYSTICK N° 250 - JANVIER 2012

Édité par M.E.R. 7
SAS au capital de 40 000 Euros
RCS de Paris 498599836
Siège social : 4, rue de la Paix - 75002 Paris
Exploitant de la marque Yellow Media
Adresse du magazine : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Président : Francis Jaluzot
Directeur général : Raymond De Bono
Principaux actionnaires : LMBO Finance FCPR, Fondation du Littoral
Directeur de la publication : Francis Jaluzot
Directrice des ressources humaines :
Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Première rédactrice graphiste :
Jennyfer « Tesseelha » Buzenac
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

Ont participé à ce numéro :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kévin « Deez » Bitterlin, Christophe « Clavis » Brondy, Alexandre « Jean Santerre » Cortona, Kevin «Van Pelt» Cicurel, Damien « Savonfou » Coulomb, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Cyril « Cyd » Dupont, José Gaël, Elise « Yorda » Laubier, Jean-Kléber « Jika » Lauret, Guillaume « C_Wiz » Louel, Maxime « Meph » Nicolau, David « Kracoukas » Vandebeuque.
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam (jerome.adam@yellowmedia.fr)
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo :
Vincent Saulnier (vincent.saulnier@yellowmedia.fr)
Directeurs de Publicité :
Didier Péchon (didier.pechon@yellowmedia.fr)
Sidonie Collet (sidonie.collet@yellowmedia.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard (maguy.edouard@yellowmedia.fr)
Assistante trafic : Nathalie Lopes-Jousselin (nathalie.lopes@yellowmedia.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargé de la fabrication : Antonio Sanchez (antonio.sanchez@yellowmedia.fr)

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : SIEP
ZA Les Marchais 77590 Bois-le-Roi
Imprimé en France - Printed in France.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire : 0315 K 83973
ISSN : 1145-4806.





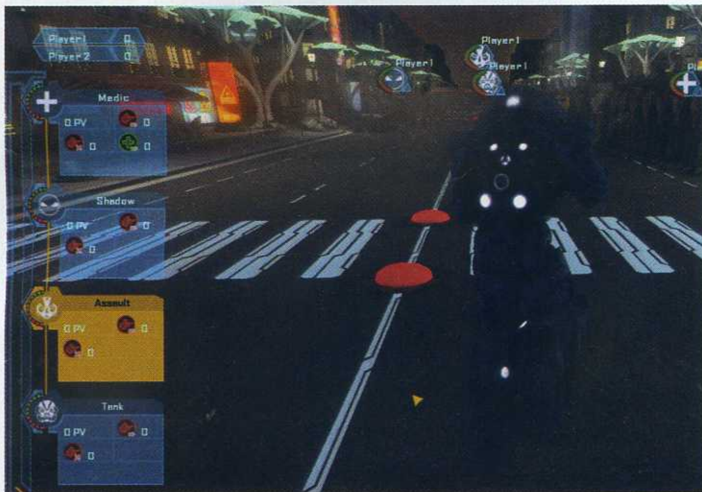


JOY – ANNIVERSAIRE !

Lorsqu'on parle d'anniversaire, le commun des mortels pense immédiatement aux gâteaux, aux bougies et évidemment aux cadeaux (de préférence de jolis billets…) À la rédaction de *Joystick*, un anniversaire, c'est avant tout l'occasion de se remémorer de nombreux souvenirs, de se charrier entre collègues et, sur un malentendu, se foutre sur la gueule (non sans une pointe d'affection). Les années passent et *Joystick* prend de la bouteille, en se forgeant une personnalité bien à lui au gré des équipes qui le chouchoutent à tour de rôle. La majorité passée et dépucelé il y a déjà fort longtemps (le petit étant du genre précoce), *Joystick* arbore fièrement sur son poitrail un joli n° 250 ! Rares sont les magazines, surtout dans la sphère vidéoludique, à pouvoir se targuer d'avoir passé avec succès les affres du temps. Pour l'occasion, certains membres de l'équipe, *aka* Yavin, Savonfou ou Deez, se sont penchés, le temps d'une rétrospective aux fragrances pleines de nostalgie, sur certains numéros qui ont marqué (parmi tant d'autres…) et qui ont fait de *Joystick* ce qu'il est aujourd'hui ! Malgré ce retour dans le passé qui satisfera les plus mélancoliques prompts au sempiternel : « C'était mieux avant ! », ce premier numéro de l'année 2012 n'en oublie pas pour autant les titres qui font actuellement sensation ou qui, a contrario, sont la cible de railleries autour de la machine à café… Et pour l'heure, quoi de mieux pour célébrer enfin la venue de *Star Wars : The Old Republic* qu'un poilu de Wookie en couverture ? Afin d'accompagner comme il se doit cette arrivée, Jika a payé à nouveau de sa personne lors d'une petite visite chez BioWare en plein cœur du Texas. Une occasion parfaite pour un dernier dossier sur cet épisode qui donne lieu ici même à une confrontation au sommet entre preux Jika et maléfique Kracou ! George Lucas n'a qu'à bien se tenir… Promis, pour célébrer son trois centième numéro, *Joystick* s'adonnera aux joies des soirées libertines ! Ah, déjà fait ? Très bien, nous attendons donc vos propositions à l'adresse habituelle : courrierjoystick@yellowmedia.fr.

LA RÉDACTION

SOMMAIRE





« *The Old Republic* réussit un exploit : celui de nous intéresser à une histoire dans un MMORPG et, surtout, de nous y faire prendre part activement. »

joystick

N° 250 Janvier 2012



70 BATMAN : ARKHAM CITY Bruce Wayne a fini par trouver le temps de rendre visite au PC.



82 DRAGON SOUL Les âmes de dragons ne se trouvent pas qu'en Bordeciel.

VOTRE DVD

AU SOMMAIRE DE CETTE RUBRIQUE CE MOIS-CI, UN SOMMAIRE DE CE QUE VOUS POURREZ TROUVER DANS VOTRE DVD. **BAM, À PEINE UNE LIGNE DE TEXTE, ET VOUS VOUS DEMANDEZ DÉJÀ DANS QUELLE COUCHE DE SOMMAIRE VOUS VOUS TROUVEZ.** LE GÉNIE NARRATIF.





Les deux fioles en haut à gauche de l'image représentent l'orientation morale de Francesco.

Le jeu complet

Genre Aventure - **Éditeur** Nobilis - **Développeur** Kheops Studio
Site http://www.kheops-studio.com/jeu/secrets-of-da-vinci-le-manuscrit-interdit

THE SECRETS OF DA VINCI : LE MANUSCRIT INTERDIT

Alors je sais pas vous, mais je suis absolument fan de tous ces produits qui, malgré leur franchouillardise avérée, se payent le luxe d'un titre partiellement en anglais. Je ne m'explique pas cette passion. Il faut croire que ça me rassure. L'utilisation de l'anglais peut en effet laisser espérer l'importation d'un concept ayant cartonné outre-Manche ou aux sacro-saints States. À moins que ça ne me rappelle tout simplement *Les Vacances de l'Amour*, astucieusement sous-titrées *Love Island* par un Jean-François Porry plus que jamais au top du génie commercial au milieu des années 1990. C'est donc en tant que gros vendu butté et conquis d'avance que je vais vous expliquer pourquoi *The Secrets of Da Vinci : Le Manuscrit Interdit* est le soft qu'il vous faut. Celui qui vous fera lâcher tous ces autres jeux pas foutus d'aligner deux langues vivantes différentes dans leurs titres. À l'heure de la mondialisation. Haha, la honte.

Il existe un code… (tubudubudubudu…)

Le Da Vinci Code. Un livre pas bien fameux qui, comme trop de trucs pas fameux, a tout de même trouvé le moyen de faire des émules. *The Secrets of Da Vinci* ici présent est évidemment l'un deux, mais reste un bon jeu d'aventure à l'ancienne. Dans la lignée des précédents titres de Kheops Studio, il nous propose de fouiller une série d'écrans fixes afin de réunir les indices et autres outils nécessaires à la résolution d'énigmes variées. En l'occurrence, il s'agira de rentrer dans les mocassins du jeune Francesco Melzi, parti enquêter en 1522 sur les œuvres de De Vinci. Le tout se déroule dans le Manoir du Cloux et apporte quelques touches d'originalité à un genre assez figé. Le jeu gère ainsi l'alignement de Francesco, qui pourra s'orienter du côté du bien ou du mal en fonction de ses actions ; ce qui influera sur le reste de l'aventure. Je vous l'avais dit : les titres polyglottes, ça ne trompe jamais.

ET AUSSI...

JEUX INDÉ

Plus c'est long, plus c'est bon

N'allez pas voir dans l'expression ci-dessus la moindre once d'insinuation déplacée, puisqu'elle s'applique simplement au titre complet de *The Silver Lining Episode 4 : 'Tis In My Memory Locked. And You Yourself Shall Hold The Key Of It*, qui par son exceptionnelle longueur me sert tout de même un total de 97 caractères sur un plateau d'argent. Si bien que, constatez-le : à peine commencé, ce bloc s'achève déjà.



MODS

Chacun son tour

Il paraît que certaines personnes jouent encore à *Fallout Tactics*. Bon, pourquoi pas. Il paraît aussi que parmi elles, on en trouve qui y prennent du plaisir. Houla, bizarre, mais ok. Par contre, quand on commence à me raconter que des mecs sont assez motivés pour pondre un mod correctif sur la partie multijoueur au tour par tour du titre, là je dis : « Balancez les preuves, parce que moi j'y crois pas. » Bah ça tombe bien, la preuve est sur le DVD. Et même qu'en vrai, le mod s'en sort très très bien.



STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Genre MMORPG
Éditeur Electronic Arts
Développeur BioWare
Site www.swtor.com
Sortie 20 décembre 2011

Respirateur artificiel sur la bouche, sabre à la ceinture et parfum Wookie n° 5 sous les aisselles, la rédac de *Joy* s'est trituré le cerveau pour traiter *The Old Republic* avec tout le respect qu'il mérite. Et croyez-moi, avec une telle bande d'énergumènes à la barre, la tâche n'a pas été facile !

DES ÉTOILES PLEIN LES YEUX

Ceci est une évolution

Car oui, la mise en place de cette couverture *Star Wars* a été un vrai chemin de croix. Je passerai sous silence le nouvel aller-retour Paris-Austin qui a été l'occasion d'ingurgiter un camion-benne de BBQ ribs, préférant me concentrer sur les interminables brainstormings de rédaction. Entre deux tournées de poire, Clavis, Van Pelt et Kracou n'ont pas hésité à soumettre les hypothèses les plus folles : écrire l'intégralité de ce texte en plaçant les verbes au début, façon Yoda, faire exprès de tester *Star Wars Galaxies*, histoire de faire marrer EA, ou encore partir en pèlerinage sur Dagobah, afin de trouver la paix intérieure nécessaire à l'élaboration d'un tel numéro. Mais alors que l'équipe était au bord du suicide par ingestion d'excréments de Jawas, un stagiaire sous-payé dont je tairai le nom a émis une idée lumineuse : « Et si on traitait le test de *SWTOR* via deux aspects opposés : la lumière et l'obscurité ? » Après avoir viré le malandrin ayant osé défier son autorité, Clavis, notre nouveau rédac' chef, s'est dit que, après tout, la proposition n'était pas si mauvaise. Du coup, les pages qui suivent analysent sans concession le premier MMORPG de BioWare, grâce à deux parties bien distinctes. Tout d'abord, votre serviteur, chevalier Mace Jika, va se faire un plaisir d'encenser le titre et de lister toutes ses nombreuses qualités, avant que le perfide Darth Kracou ne débarque avec sa double lame pour démonter l'œuvre du studio. Rassurez-vous, la mauvaise foi caractéristique de cet infâme judoka sera purement et simplement censurée, même si quelques pointes de haine inconsidérée risquent parfois d'apparaître ici et là. Enfin, parce qu'on est super sympa malgré nos airs pédants et supérieurs, une double page bonus dédiée à l'envers du décor va vous permettre de digérer tout ça en douceur. Que le festin commence. >>>

« LES PAGES QUI SUIVENT ANALYSENT SANS CONCESSION LE PREMIER MMORPG DE BIOWARE. »

EN RÉSUMÉ

The Old Republic a clairement les moyens de s'imposer sur la scène du MMO. Extrêmement séduisant de par sa narration soignée, le titre de BioWare doit maintenant prouver qu'il peut se démarquer de la masse en prenant quelques risques. Trop sage en matière de mécaniques de jeu, le Padawan a encore beaucoup à prouver, mais a toutefois un potentiel énorme. Espérons qu'il ne finisse pas comme Anakin.

PLUS
- La meilleure adaptation de *Star Wars* à ce jour
- La place accordée à la narration
- Une finition exemplaire

MOINS
- *WoW* est (trop) passé par là
- Ça manque de contenu haut niveau
- Pas encore de combats dans l'espace



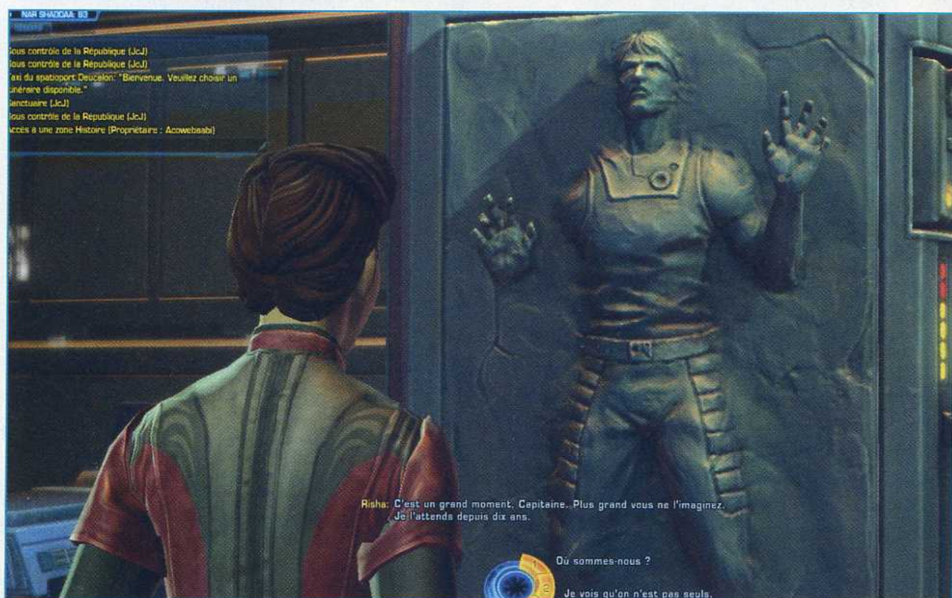
Y CROIRE TU DOIS

Un Padawan au destin lumineux

Je ne dors presque plus, ma vie de couple est aussi douteuse que mon hygiène, et ma bure de Jedi en toile me sert également de serpillère. Pas de doute, *The Old Republic* a su me captiver.



Oui, ce gigantesque étron doré est une statue de Hutt.



« Aidez-moi, je suis Harrison Ford et je suis bloqué dans ce satané bloc depuis 1980 ! »

Rares sont les bonnes choses que l'humanité a engendrées. Parmi elles, ont peut évidemment citer les lolcats, la fricadelle et le rockabilly, mais ce serait céder à une facilité à laquelle je me refuse. Non, ma vision positive de l'univers me pousse à voir plus loin, à reconnaître le vrai talent, en l'occurrence celui du studio BioWare et de Georges Lucas. Comment ? La seconde trilogie ratée ? *Dragon Age II* ? Je ne vois pas de quoi vous parlez, désolé. Moi, je pense « Empire contre-attaque », je pense Lando Calrissian, je pense "it's a trap!" Bref, je pense épisode IV, V et VI. Ça tombe bien, car il semble que les développeurs d'Austin soient d'accord avec moi. Clairement influencé par la trilogie originale, BioWare est parvenu à un véritable petit miracle en s'appropriant les codes de *Star Wars*, tout en les respectant scrupuleusement. Le premier constat de cette victoire s'est appelé *Knights of the Old Republic* et m'a offert cinquante heures parmi les plus belles de mon existence.
À l'annonce de *The Old Republic*, mon taux de midi-chloriens a brusquement bondi et je me suis alors imaginé la plus incroyable des expériences : celle d'un *KotOR 3* massivement multijoueur. Après des années d'attente et un nombre de miles délirants cumulés à force de visites du studio, il est temps d'abattre le verdict. *The Old Republic* est un quasi-sans-faute et parvient à coupler les qualités propres aux MMORPG (l'aspect addictif de la progression, l'immensité de l'univers) avec celles d'un JDR solo, à savoir une narration passionnante et un véritable attachement à son rôle dans la Galaxie.

LE VRAI ÉPISODE I

Sur ce point, BioWare a tout compris : conscients qu'une carrière de danseuse Twi'lek



LE CÔTÉ OBSCUR DU PVP

La République, l'Empire... Les Jedi, les Siths... Avec de tels ennemis historiques, on aurait pu croire que BioWare allait axer une grande partie de son titre sur les affrontements joueurs contre joueurs. Soyons honnêtes, s'il est effectivement présent, le PvP ne représente pour le moment que peu d'intérêt. La faute à quelques choix hasardeux, comme ce mode Hutt Ball (en gros, du Capture de drapeau dans des arènes de taille moyenne), qui n'a clairement pas sa place dans l'univers de *Star Wars*, en plus d'être brouillon au possible. Si les missions de défense de zone et le PvP ouvert (sur Mos Eisley par exemple) sont un peu plus réussis, le tout manque d'ambition et d'intérêt.

ou de vendeur de peau de Bantha ne passionne pas grand-monde (coucou *Star Wars Galaxies*), les texans ont choisi une grosse poignée d'archétypes triés sur le volet, et leur offre à chacun un écrin narratif digne de leur condition de héros. Que vous démarriez votre vie en tant que chevalier Jedi, Jedi sentinelle, soldat ou contrebandier, attendez-vous à de l'épique et à du sensationnel. Même chez les pourris d'en face, il semble y avoir de bonnes choses, c'est dire. J'ai en effet eu vent que cette fouine de Kracou s'est totalement laissé envahir par le côté obscur, dans la peau d'un guerrier Sith ou d'un inquisiteur. Obiwan ait pitié de son âme.
Pour ma part, la lumière m'a inondé à travers plusieurs chapitres représentants chacun, grosso Greedo, la longueur du premier *KotOR*. Et on touche ici la plus grande réussite du jeu : l'harmonie entre cinématiques, dialogues et exploration propre au genre. Très honnêtement, avant de me lancer dans le titre, ma principale crainte était que cette abondance de narration et de cut-scenes nuisent au rythme, mais on en est loin, très loin. Bien au contraire, la manière dont BioWare nous plonge dans l'histoire de chacune des classes apporte une profondeur inédite. Jusqu'à présent, la progression dans un MMO se résumait à prendre une quête en passant la moindre ligne de texte explicatif, foncer vers la zone concernée et basher du mob avant de revenir toucher sa récompense et son XP. Dans *SWTOR*, c'est à peu près la même chose, à une grosse différence près : on comprend pourquoi il faut aller massacrer ce nid de séparatistes et, mieux encore, la motivation pour le faire va plus loin que le simple gain d'expérience. Du coup, la frontière entre quête personnelle et monde ouvert – avec quelques milliers de pèlerins – est extrêmement ténue. Mais elle parvient tout de même à trouver sa place grâce à quelques savants choix. Les fameux Flashpoints – instances à quatre joueurs – sont par exemple l'occasion d'expérimenter le système de dialogues à plusieurs. Le principe est simple. Tout le groupe participe à la conversation et chacun choisit une réplique. Un jet de dés définit ensuite la réponse validée, déclamée alors par le joueur « vainqueur ». Là encore, j'avais de gros doutes quant à l'intérêt du procédé, craignant des incohérences et un sérieux manque de naturel. Mais une fois de plus, je m'étais gouré, puisque tout ça fonctionne au poil de Wookie. Je ne dis pas qu'il ne m'a fallu que quelques minutes pour m'y habituer et que tout est parfait (c'est parfois pénible de devoir attendre qu'un camarade choisisse sa réplique, surtout s'il est manchot), mais globalement, la sensation de participer à une vraie aventure avec son groupe reste assez géniale. Non, définitivement, *The Old Republic* réussit un exploit : celui de nous intéresser à une histoire dans un MMORPG et, surtout, de nous y faire prendre part activement.

OFFLINE MMO ?

Accordons-nous maintenant une petite pause, car je vois qu'un truc vous chiffonne. Si, si, ne le niez pas, je le sens. Vous vous dites que je ne parle que de scénario, de narration et de dialogues. Bref, de tout ce qui ne fait pas un MMO habituellement. Vous êtes donc en droit de vous poser la question suivante : « *The Old Republic* n'est-il pas, finalement, qu'un RPG solo dans un univers massivement multijoueur ? » Durant les dix premiers niveaux, on pourrait croire que si. D'autant plus que les combats s'envisagent la plupart du temps tranquillement, étant donné que vous êtes rapidement accompagné d'un PNJ aussi balaise qu'indispensable. Du coup, rien de ne vous empêche de tracer la route sans vous occuper des autres, en vivant pleinement chaque instant et ignorant les lendemains qui

>>>



Comme souvent dans une instance, ça semble être le bordel, mais les connaisseurs seront en terrain connu.



Drumond Kaas mélange habilement décor futuriste et ambiance mystico-maléfique.

>>> déchantent. Autant être honnête, c'est à la fois un défaut et une qualité, car on se retrouve très rarement obligé de grouper pour mener une quête à bien, et l'on finit effectivement par avoir l'impression de payer 13 euros par mois pour jouer à un RPG offline. Heureusement, Flashpoints et Operations ajoutent un peu de social, et il faut avouer que ces instances se montrent aussi carrées qu'efficaces. Le modèle, c'est *WoW*, avec une mise en scène plus léchée, toujours liée au soin accordé à la narration. Les changements de décor sont nombreux, les boss variés et coriaces juste ce qu'il faut, et la direction artistique d'un bon goût exquis. Ni trop longs, ni trop courts, ces donjons constituent un pan essentiel du jeu de BioWare, car ils ajoutent également la dimension « loot épique » indispensable à tout MMO. Si *The Old Republic* se place clairement du Côté Lumineux de la Force, c'est surtout grâce à son ambiance chiadée à l'extrême et le respect insensé dont il fait preuve envers le matériel d'origine. Le character design n'a pas souffert de la patte cartoon décidée dès le début du développement. Plus atténuée que prévu, elle colle bien au look des personnages et apporte un style visuel loin d'être déplaisant. Mais c'est du côté des paysages et des décors que le titre fera pousser des petits cris orgasmiques à tout fan de la saga. Faites un tour sur la place du Sénat de Coruscant, à l'Académie Jedi ou dans les bas-fonds de Mos Eisley, et vous comprendrez mieux de quoi je parle. À la manière d'un Blizzard, BioWare a opté pour un moteur graphique assez peu gourmand, qui tournera sur une machine vieillissante. Cette relative pauvreté technique est largement compensée par une DA fabuleuse. Cet excellent boulot se retrouve également sur la partie sonore, parfaitement en adéquation avec l'univers de Lucas. Les musiques, composées au Skywalker Ranch, sont assez inoubliables. Bref, en plus d'être un MMO très solide, *SWTOR* est avant tout une magnifique déclaration d'amour à *Star Wars*. Et aucun seigneur Sith de la Galaxie ne me fera changer d'avis.

MACE JIKA >>>

LA GALAXIE COMME TERRAIN DE JEU

Que serait un jeu *Star Wars* sans un vaisseau à soi ? Parvenu aux alentours du niveau 15, vous allez en effet pouvoir vous dégoter votre propre coucou de l'espace. Une étape extrêmement importante de votre vie dans la Galaxie, puisqu'elle permet enfin de vous rendre sur n'importe quelle planète : Koribaan (pour pourfendre de la racaille Sith), Coruscant, Hoth, Tattoine, Aldérande, Nar Shaddaa… Normalement, vous devriez avoir déjà mouillé votre pantalon rien qu'à l'évocation de ces quelques noms.





Des taxis seront disponibles partout sur Coruscant pour vous faire passer d'un quartier à l'autre.

VADER RETRO, BIOWARE

Vieilles recettes pour vieille République

Si j'en crois les enseignements Sith, la passion conduit à la peur, la peur mène à la colère, qui ouvrira la voie vers la puissance. Si j'en juge par son MMO, BioWare n'a toujours pas dépassé le stade de la première assertion.

>>> J'avoue qu'à l'heure où j'écris ces lignes, je n'ai pas encore eu le plaisir de lire l'avis de mon estimé collègue Jedi sur ce *Star Wars : The Old Republic*. En même temps, j'imagine sans peine le discours consensuel que ce chantre de la bienséance a dû vous servir. Un blabla insipide à base de : « La force s'est montrée puissante chez le développeur canadien », ou encore : « Acheter ce jeu vous devez. » Ces Jedi… Ils sont si limités… Filez-leur un sabre-laser, quelques Ewoks à sauver, et hop, ils éructent de joie. Le Sith que je suis, en revanche, fort des épreuves qu'il a dû traverser au cours de son existence, meurtres, trahisons, et autres fourberies, a su conserver une certaine méfiance, une retenue, et surtout, il n'hésite pas à appuyer là où ça fait mal quand cela s'avère nécessaire. Alors certes, nous allons convenir que BioWare a fait de l'excellent travail pour ce qui est de l'immersion, en offrant au joueur une progression scénarisée et des éléments RPG inédits dans un MMO, comme les choix d'alignement, ou les options de dialogues. D'autre part, il faut leur reconnaître un certain panache dans leur adaptation de l'univers *Star Wars*. J'ai moi-même été étonné de voir la précision de certaines analogies avec les différents films, comme lorsque le Jedi consulaire imite, pour se régénérer, la posture de cette roulure de Qui-Gon Jinn avant son combat contre le regretté Darth Maul. Toutefois,



En groupe, il faut souvent attendre que tout le monde soit réuni pour démarrer une conversation. Et c'est parfois pénible.

« ON ÉTAIT EN DROIT D'ATTENDRE DE BIOWARE QU'IL FASSE PLUS QUE REPRENDRE DES CODES ÉDICTÉS PAR D'AUTRES. »



Les arrière-plans sont bien souvent ultra soignés.



Le Speeder peut s'acquérir dans le niveau 25, et coûtera la bagatelle de 40 000 crédits.

ces quelques bons points ne doivent pas vous faire perdre de vue une caractéristique essentielle du jeu, qui, dans la tradition Sith, ne pouvait lui attirer que mépris et indifférence : *SWTOR*, aussi attendu soit-il, sent la peur (celle d'un éventuel échec commercial) et la servitude (vis-à-vis du public de *World of Warcraft*, que le jeu a clairement dans son collimateur). Deux boulets qui l'empêchent finalement d'être à la hauteur des espoirs que je plaçais en lui.

NOM D'UN P'TIT SITH EN MOUSSE

Mais oui, bon sang de bon Sith ! Avec une licence pareille et un budget de développement qui avoisine le PIB du Burkina Faso, on était quand même en droit d'attendre de BioWare un MMO qui fasse plus que reprendre des codes édictés par d'autres pour les recracher quasi à l'identique, un MMO qui nous ferait dire à nos femmes : « Désolé, chérie, mais je crois que l'heure du divorce a sonné… Cela dit, vois le bon côté des choses : certains t'auraient pourri la vie pendant des années avec la garde des gamins, alors que moi, je te demanderai juste de me laisser de quoi me payer une connexion Internet et un abonnement mensuel. » Or, il faut bien le reconnaître, *SWTOR* ne mérite pas un tel engouement, y compris sur sa partie RPG, certes bien présente, mais loin de ce que peut offrir un titre solo, comme certains ont tendance à l'affirmer. La gestion de l'alignement, par exemple, pose quelques problèmes de cohérence, et elle a notamment du mal à trouver une justification sur les personnages les plus emblématiques du jeu : les Jedi. Les choix proposés à ces classes sont par trop manichéens, trop brutaux, et alors que notre nouveau maître vient de nous dire toute l'estime qu'il avait pour nous, on a du mal à comprendre comment l'on pourrait ensuite laisser crever tout un village indigène en échange de quelques crédits. Dans le même ordre d'idée, l'aspect RPG doit parfois s'incliner devant les impératifs liés au MMO. Ainsi, le lien que l'on sera censé créer avec nos compagnons, à travers nos conversations et nos choix, sera systématiquement biaisé par l'absence de véritable sanction. Impossible, dans ces conditions, de forger une vraie amitié avec ses coups durs ou ses coups de gueule. Si un dialogue nous emmène vers une voie imprévue, il suffira de le relancer, ou d'offrir un cadeau à la personne offensée pour effacer l'ardoise. Autre >>>

SEUL AU MONDE

L'arrivée d'un compagnon pose toujours problème dans le cadre d'un MMO, car il suppose *de facto* un amoindrissement de l'aspect multijoueur. C'était déjà le cas pour *Star Trek Online*, où le fait de gérer toute une équipe lors des missions au sol renvoyait aux oubliettes la nécessité de grouper, et c'est encore plus le cas pour *Star Wars : The Old Republic*, dans la mesure où ce côté coopératif est déjà mis à mal par une narration très efficace, qui pousse peu à peu le joueur à se laisser enfermer dans son histoire et sa progression, qu'il n'a pas forcément envie de partager avec d'autres. Même si comparer *SWTOR* à un simple *KotOR* en ligne, avec cette impression parfois étrange que le seul aspect multijoueur du jeu se résume à une fenêtre de chat en haut à gauche de l'écran, est légèrement exagéré, on ne peut nier que cette sensation revient régulièrement, jusqu'au haut niveau tout du moins, où les affrontements PvP et la valse des raids devraient prendre le dessus sur l'aspect narratif.

>>> exemple : celui des zones litigieuses. À la base, l'idée d'adjoindre aux sempiternels donjons quelques dialogues et une bonne mise en scène est plutôt sympathique. Toutefois, l'exercice aurait dû se limiter à une seule tentative réussie, au lieu de conserver le modèle des instances répétables *ad vitam*. Au bout de 3 ou 4 tours de piste, on n'a plus qu'une envie : faire la peau à ces foutus dialogues et cinématiques qui nous ralentissent dans notre quête du loot ultime. Mais il ne sera pas dit qu'un Sith aura fait preuve de mauvaise foi : cette partie est loin d'être la plus critiquable, et c'est plutôt le côté MMO qui va finalement cristalliser le plus de déceptions.

PIERRE QUI ROULE N'AMASSE PAS SITH

Notez que si je parle de déception, c'est bien parce que cet aspect du jeu n'est pas mauvais en soi. Simplement, il ne fait preuve d'aucune sorte d'innovation, d'aucune prise de risque. Tout ce que BioWare nous propose, on l'a déjà vu et revu maintes fois durant les cinq dernières années : quelques raids, des instances répétables, du PvP sous forme de Battleground et une large zone contestée en guise de endgame. En un mot : du réchauffé. Le développeur aurait pu prendre la peine d'apporter un semblant de touche personnelle à ces divers éléments, qui aurait pu faire office de petit plus par rapport à la concurrence. Mais non. Tout au plus peut-on signaler l'utilisation du compagnon comme passerelle pour le crafting, ou la présence d'une carte du monde s'affichant en transparence lorsque le personnage se déplace. En dehors de ça, les arbres de compétences sont calqués au millimètre près sur le modèle de *World of Warcraft*, et l'interface donne toujours ce même sentiment de rigidité, avec des fenêtres qu'il est impossible de déplacer ou de configurer. On regrettera également le ridicule des options de personnalisation lors de la création de son avatar, un point d'autant plus dommageable au regard de la richesse de l'univers de Georges Lucas. Enfin, le développeur a encore quelques efforts à faire pour rendre les affrontements, qu'ils soient PvE ou PvP, plus dynamiques. Les temps de récupération des compétences sont relativement longs, et le fait de lancer des séries d'attaques plutôt qu'un coup net en corps à corps s'avère particulièrement frustrant en PvP, contre des adversaires qui vont rarement rester plantés devant vous à attendre de se faire rôtir. Non seulement le MMO de BioWare se contente de « faire le job », sans éclat, mais il n'évite pas certaines lourdeurs qui trahissent encore le manque d'expérience du studio en la matière. Toutefois, je reste lucide sur l'impact que vont avoir ces quelques critiques sur l'avenir du jeu : vu l'aura incroyable que dégage la licence *Star Wars*, il ne fait aucun doute que ce nouveau MMO est promis à un bel avenir. Après tout, *Star Trek Online*, qui était autrement plus mauvais à sa sortie, a réussi à survivre presque deux ans avec un modèle économique à abonnement. Autant dire que pour *SWTOR*, c'est du tout cuit. Tiens, ça me dégoute rien que d'y penser. Je vais de ce pas torturer quelques Ewoks, ça va me détendre.



DARTH KRACOU

« CE QUE BIOWARE NOUS PROPOSE, ON L'A DÉJÀ VU ET REVU MAINTES FOIS DURANT LES CINQ DERNIÈRES ANNÉES. »



Le contrebandier aura bien sûr droit à son Wookie et à son Faucon Millenium.

Au final, Jar Jar Binks ou Han Solo ?

Maintenant que vous avez lu les deux avis, la peur et le doute doivent sans doute vous envahir : « Est-ce que je dois quitter mes trois level 85 de *WoW* pour aller sur *SWTOR*? Le semblant de vie sociale que j'essaie de retrouver va-t-il à nouveau être ruiné en 2012 ? » Tentons d'y voir plus clair.



Emmanuel Lusinchi l'affirme lui-même (voir interview page suivante) : *The Old Republic* est clairement calibré pour concurrencer *World of Warcraft* et le moins que l'on puisse dire, c'est que BioWare et EA se sont donné les moyens de réussir. Un budget colossal, une équipe gigantesque, une licence incroyablement populaire… Le projet ne doit pas échouer, ne peut pas échouer. Sur le papier, *SWTOR* a tout pour faire trembler le MMO de Blizzard, malgré ses cinq ans de contenu et sa grosse dizaine de millions d'abonnés. Dans la pratique, vous aurez sans doute compris que *SWTOR* dispose de sérieux arguments pour convaincre, grâce à deux piliers/modèles, parfaitement assumés : des mécaniques de jeux calquées sur *WoW*, mises en oeuvre à travers l'univers ultra codifié mais néanmoins vaste créé par tonton Georges. L'équation parait donc évidemment promise à un énorme succès. Comme la rédac de *Joystick* ne s'est pas encore payé les services d'Elizabeth Teissier, nous nous garderons bien de faire des plans sur la comète. Mais il est tout de même possible de dégager quelques grandes tendances. Tout d'abord, le succès de la bêta et des week-ends de « stress test » montre que l'attente autour du titre est énorme et qu'il y a de grandes chances que le million d'abonnés soit atteint en quelques jours. Ensuite, il parait évident qu'énormément de joueurs restent sur *WoW* « faute de mieux » et ne souhaitent qu'une chose : être happé par un nouvel univers, qui leur procurera le même plaisir.

SITH A RIEN À FAIRE, VIENS JEDI.

La question est maintenant de savoir si *SWTOR* a les capacités d'arracher un maximum d'accros à Azeroth, pour les transporter sur Coruscant. Si vous avez parcouru religieusement les pages précédentes, vous avez certainement déjà une bonne idée de la valeur du premier MMO de BioWare, mais permettez-moi d'en remettre une couche : *The Old Republic* a clairement toutes les cartes en main pour devenir au moins le « numéro deux », mais il va falloir que le studio texan veille sacrément au grain pour fidéliser les joueurs. À l'heure actuelle, même si l'on a, globalement, pris notre pied sur les scénarios et quêtes disponibles, il reste toujours le problème du end-game, encore trop nébuleux. Aussi intéressants que soient les Flashpoints et les Opérations, ils n'ont pas l'ampleur d'un raid à 25 sur Molten Core, sans parler de l'actuelle faiblesse du PvP. Ceci étant dit, il est difficile de ne pas être confiant en l'avenir : BioWare nous a bien précisé que « ce n'était que le début » et qu'énormément de contenu serait proposé dans les mois à venir. Voir peut-être même du combat dans l'espace à plusieurs, qui sait. En l'état actuel, on peut effectivement reprocher à *The Old Republic* de très peu innover en matière de gameplay et de s'appuyer sur un modèle archiconnu. Mais il est toutefois impossible de nier son excellent travail de finition, ainsi qu'une direction artistique maitrisée de bout en bout. À vous de voir ce qu'il faut privilégier : la prise de risque ou l'efficacité.

DARTH KRACOU ET MACE JIKA, MAIN DANS LA MAIN MALGRÉ LEURS DIFFÉRENCES



1



2

EN IMMERSION

PENDANT CE TEMPS, À AUSTIN

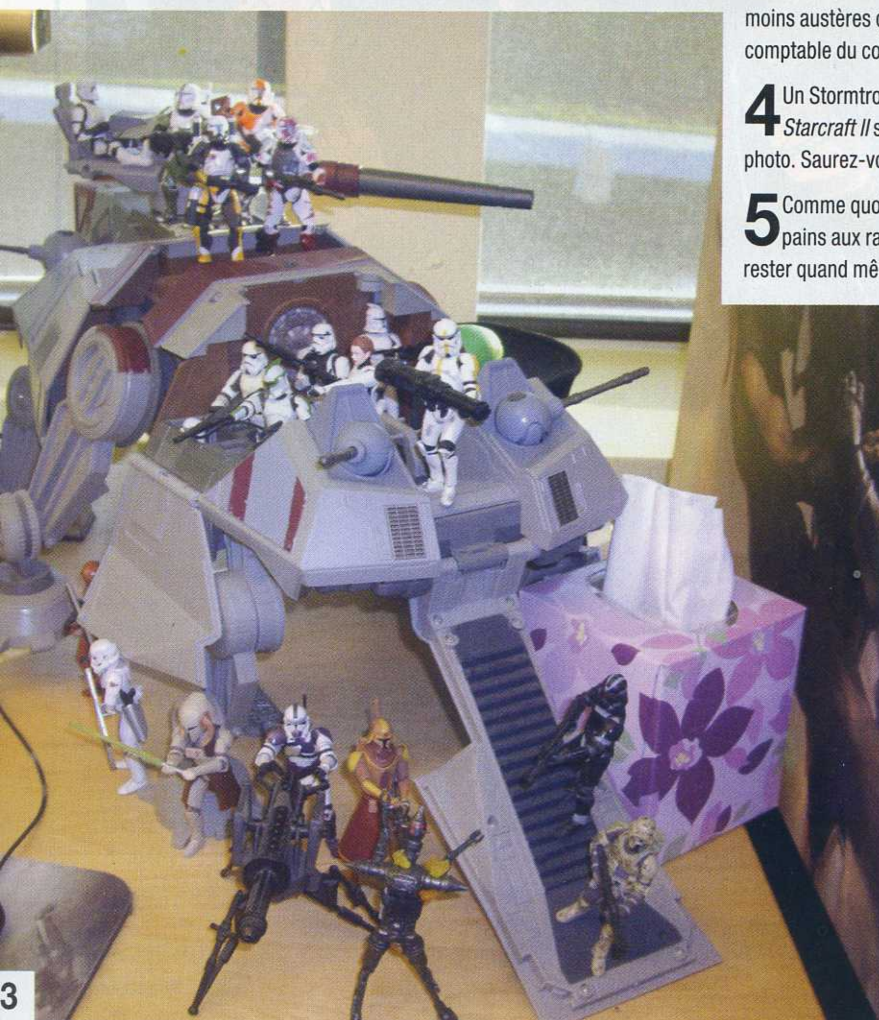
1 Il semble enfin que cette ordure de Jar Jar Binks ait eu ce qu'elle mérite : la mort par décapitation.

2 Chaque membre du studio doit se soumettre tous les matins à une bien pénible fouille corporelle.

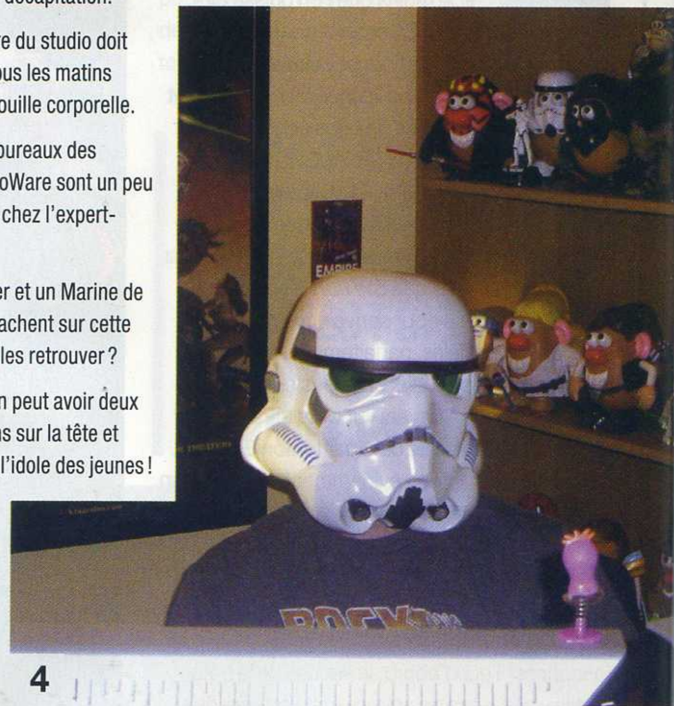
3 C'est clair, les bureaux des employés de BioWare sont un peu moins austères que chez l'expert-comptable du coin.

4 Un Stormtrooper et un Marine de *Starcraft II* se cachent sur cette photo. Saurez-vous les retrouver ?

5 Comme quoi, on peut avoir deux pains aux raisins sur la tête et rester quand même l'idole des jeunes !



3



4



5

>>> INTERVIEW D'EMMANUEL LUSINCHI

BIENVENUE À L'ACADÉMIE FRANÇAISE, PADAWAN

ALORS QUE J'ERRAIS DANS LES COULOIRS DE BIOWARE AUSTIN, JE TOMBE SUR UNE PETITE PIÈCE, AVEC DEUX BUREAUX QUI NE PAYENT PAS DE MINE. « SANS DOUTE UN DES STAGES DE FIN D'ANNÉE » ME DIS-JE. MAIS, ALORS QUE JE M'APPRÊTAI À FAIRE DEMI-TOUR, UN SABRE VERT EST APPARU DEVANT MOI, AVEC À SON BOUT L'UNE DES TÊTES PENSANTES DU PROJET. UNE TÊTE BIEN DE CHEZ NOUS, QUI PLUS EST.

Joystick: Comment es-tu arrivé chez BioWare, et plus particulièrement sur le projet* The Old Republic *?

Emmanuel Lusinchi : À la base, j'étais ingénieur à San Diego, en Californie. Quand BioWare a sorti *Neverwinter Nights*, il y avait un outil de création livré avec le jeu. J'ai joué à *Donjons & Dragons* quand j'étais jeune, et tout ça m'intéressait beaucoup. Je n'ai même pas fini la campagne solo de *Neverwinter*, car je me suis tout de suite investi dans le multijoueur et la création de niveaux. Si on connait un peu le langage C, c'est très facile de créer un donjon et une aventure. Un jour, BioWare m'a contacté car un des outils que j'avais développé les intéressait et ils voulaient l'utiliser pour un de leurs modules. On s'est mis à échanger plusieurs e-mails par jour sur le sujet. Au final, je me suis tellement amusé à faire ça que je me suis dit que c'était mieux que mon boulot, et ils m'ont dit de m'inscrire sur la page « emploi » de leur site. À l'époque, pour rejoindre BioWare, il fallait créer un module – un donjon – donc c'est ce que j'ai fait. J'ai mis trois mois à le faire et James Ohlen (NDR : lead designer sur *SWTOR*) a été tellement impressionné qu'il a voulu m'embaucher immédiatement. Quand je suis arrivé chez BioWare, à Edmonton, on m'a tout de suite mis sur *Dragon Age*. Il fallait faire une démo pour les éditeurs, qui montrait des combats massifs, et ça m'a mis à rude épreuve. J'ai ensuite beaucoup travaillé avec James et quand il a eu besoin de quelqu'un pour le lead design de *The Old Republic*, au tout début du projet, il m'a proposé le poste. Il m'a donné trois jours pour y réfléchir. J'ai fini par lui dire : « D'accord, je déménage au Texas ! »



C'est le plus gros projet dirigé par BioWare jusqu'à présent. Avec un tel budget, et surtout une telle équipe, comment faites-vous pour garder une cohérence et éviter que ça ne parte dans tous les sens ?

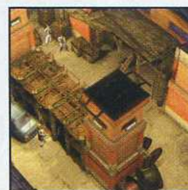
E. L. : C'est un problème constant, je ne vais pas mentir. Mais on a fini par trouver de bonnes formules. Au début c'était assez facile, car l'équipe était petite. Les designers étaient juste à côté des écrivains, eux-mêmes tout proches des programmeurs. Tous les matins, on avait une réunion dans une petite salle où chacun présentait son travail de la veille. Maintenant, on est beaucoup plus nombreux, et rester séparés ne fonctionnerait pas. On a trouvé une solution, avec ce qu'on appelle les « pods », où il y a un écrivain, plusieurs gens pour le test, quelqu'un au script (la programmation des PNJ) et une personne chargée de faire les environnements. Tous ensemble sont responsables d'une planète. Et ça marche bien mieux, car tout le monde est tout le temps au courant de ce qu'il se passe. Presque toutes les planètes ont ainsi pu pousser en même temps. C'est mieux que d'avoir une équipe géante qui fait une planète assez rapidement, mais mal, car sans collaboration. C'est pareil pour les écrivains : pendant longtemps, il n'y avait qu'un écrivain par classe, mais il est très rapidement devenu la personne de référence pour toute une planète.

En termes de patchs et de mise à jour, à quel rythme peut-on s'attendre ?

E. L. : Ce sera très classique. Les correctifs de bugs seront rapides, mais il n'y aura pas de grosse surprise pour les patchs de contenu, qui arriveront à intervalles réguliers.

L'absence de combat dans l'espace en multijoueur est-il une volonté de départ ? Avez-vous quand même essayé de tester différentes solutions ?

E. L. : Les phases de combat dans l'espace actuellement proposées restent une distraction. Il n'est pour le moment pas concevable que la moitié du jeu se déroule hors des planètes, avec des affrontements, du commerce intergalactique, etc. Même si ce serait super. Je suis personnellement un grand fan des *Wing Commander* et de *Privateer*. J'ai même écrit des documents sur le sujet, et je les garde au chaud. Là, on sort un jeu en compétition avec le plus gros MMO du marché, qui a déjà cinq ans de contenu. Je ne pense pas qu'on y serait arrivé si l' on s'était dit : « On va faire *Wing Commander Online* ou *Privateer Online*. » Ou alors pas dans les temps. On a donc fait ce combat spatial, une mise à jour du combat de tourelles de *Knights of the Old Republic* qui est au final bien meilleur. Et puis, ça nous permet également de mesurer les attentes : si personne ne touche aux combats spatiaux, ça ne vaudra sans doute pas la peine de dépenser plus d'argent là-dedans. Et si au contraire il y a une réponse positive, il est bien possible que… Bref, on a déjà des plans et il y a des améliorations très logiques à faire sur ce point.



NEWS JEU 32
Jagged Alliance: était-il bien nécessaire de le déterrer ?

OPINION

PAR YAVIN

Le quart de millénaire !

Mine de rien, 250 numéros de *Joystick*, ça fait un sacré paquet de news, et des milliers de textes anglés sur une logique à laquelle se sont tenus tous les journalistes qui ont officié dans la rubrique. Cette logique, c'est celle du recul et de l'impertinence. Qu'importe qu'une info ne soit pas de première fraîcheur, quand on peut l'analyser à froid tout en racontant une grosse connerie derrière ! L'idée n'a jamais été d'avoir l'actu la plus récente possible, mais plutôt la plus intéressante, et qui nous inspire. Selon les années et les équipes, vous l'avez forcément constaté, le ton n'a pas toujours été le même, chacun s'efforçant d'apporter son style (moi j'aime bien parler de mes chaussettes) à une rubrique quasi mythique de la presse vidéoludique (moi j'aime bien glorifier mon travail) qui aura marqué les esprits de millions de gens (moi j'aime dériver complètement du sujet initial pour raconter n'importe quoi). Bref, les news de *Joystick*, nous aimons les écrire. On a souvent honte de nos vannes pourries mais il paraît que ça vous fait marrer, alors on continue et si on peut encore en pondre pendant 250 autres numéros, on le fera avec un très grand plaisir.





Les tendances de l'année ■ Certains vont déchanter

Un arrière-goût désagréable

Le jeu vidéo subirait-il une profonde mutation ? Quand on analyse un tout petit peu le marché, impossible de ne pas voir le changement pointer le bout de son nez. Encore récemment, à l'occasion de la Game Connection Europe qui se tenait à Paris du 6 au 8 décembre dernier, Jean-Baptiste Franjeulle de Capital Games (partenaire de l'organisation) déclarait que l'avenir est au téléchargement d'applications dans les boutiques virtuelles. Nous sommes d'ailleurs bien d'accord, vu que nous achetons la plupart de nos jeux sur Steam. Sauf que le bonhomme ne parle pas de ça, mais spécifiquement de l'Appstore d'Apple ou de l'Android Market de Google. Aïe ! Et d'ajouter que les autres plateformes du futur sont le navigateur Internet ou, bien évidemment, les sempiternels réseaux sociaux si chers aux investisseurs. Tout cela serait-il en train de sonner le glas du jeu vidéo traditionnel ? Quand on voit que Shigeru Myamoto (Nintendo) décide de prendre du recul avec le développement, que Fumito Ueda (Sony) quitte l'entreprise pour bosser en freelance et qu'un Mike Capps (Epic) veut ouvrir l'industrie à tous les requins fraîchement sortis des écoles de commerce… Même en étant d'un naturel optimiste, on voit bien qu'il se passe quelque chose d'anormal.

> « La tendance actuelle irait vers les comptes ubiquitaires. »

Du côté des professionnels du secteur, on commence aussi à considérer les tablettes tactiles comme un futur acteur majeur capable de tenir tête aux prochaines consoles de salon ! De plus, la tendance actuelle irait vers les comptes « ubiquitaires » où l'on téléchargerait à partir d'un compte unique une application sur smartphone pour commencer le jeu sur iPad, on achèterait des bonus sur Facebook et on terminerait la partie sur le site de l'éditeur. En langage de PCiste, on appelle ça un cauchemar, mais ce scénario n'arrivera probablement jamais, car il tient plus du délire de financiers en costards que d'un réel désir de créateurs ou de joueurs.

Against The Wall ■ Manque plus qu'un gameplay

La grande ascension

Depuis la sortie de *Portal* en 2007, de nombreux développeurs indé tentent d'en reproduire le modèle. À savoir partir d'une bonne idée (comme pouvait l'être *Narbacular Drop*) pour finir par en tirer un jeu très abouti (comme l'était *Portal*). On sent bien cette volonté chez les auteurs d'*Against The Wall*, même si on se réjouit d'avance de ne pas subir à nouveau un fonctionnement type une salle, un couloir, une salle, etc. Ici, nous nous retrouvons littéralement au pied du mur. Un mur qu'il faudra gravir en déplaçant des blocs que l'on fera glisser de la main par télékinésie. On grimpera encore et encore, jusqu'à atteindre de drôles d'endroits, de grosses machines, peut-être même des énigmes à résoudre. En fait, le jeu n'en est encore qu'au stade d'alpha (jouable) et ses mécaniques de jeu restent assez floues, bien que l'on sente d'ores et déjà un sérieux talent derrière le projet. Une fois n'est pas coutume, vous allez pouvoir l'essayer par vous-même afin de vous faire votre propre idée. Et sans vouloir vous influencer, on peut vous dire que vous allez tout simplement kiffer l'idée, parce que vous êtes quelqu'un de bien.
http://www.againstthewallgame.com/



Un univers qui rappelle un peu *Myst*, en plus vertical.

Les Sims 3 : Showtime ■ Sous le feu des projecteurs

Et les flexions, c'est pour quand ?

En lisant l'annonce de la prochaine extension des *Sims*, j'ai cru que l'on y rencontrerait Dexter et tous les personnages de la formidable série *Homeland* ! Sauf que non, rien à voir avec les séries de la chaîne américaine Showtime, cet add-on sera consacré au spectacle avec des DJs, magiciens, chanteurs et autres troubadours. En gros, c'est le monde des paillettes que nous offre Electronic Arts pour ce qui ressemble très fort à un énième attrape couillon insipide. La sortie est prévue pour mars 2012, soit 3 ou 4 mois avant l'extension suivante dont nous ne dirons pas plus de bien.



BRÈVES

Encore un !

Alors que nous testons le second opus dans ce numéro, et que nous vous en présentons un personnage dans notre chronique Babe du mois, voilà que nous allons ENCORE vous parler de *Trine*. Car figurez-vous que le premier épisode s'est écoulé à plus d'un million d'exemplaires. Toutes nos félicitations.



Bientôt la guerre

Tranquillement, les Tchèques de Bohemia Interactive (*ArmA*) ont signé avec le ministère de la Défense néerlandais pour lui fournir le très sérieux logiciel Virtual *Battlespace 2* afin d'entraîner les troupes du pays du gouda. On se moque, on se moque, mais quand ces fumeurs de spliffs vont nous envahir pour nous repeindre en jaune ou en orange, on va vachement moins rigoler.



Formidable !

Après des années d'attente, des promesses de sortie d'un nouveau moteur 3D (Lizard) et on ne sait combien de reports, Simbin annonce enfin son très attendu *GTR 3*. D'ailleurs c'est à peu près tout, vu qu'à part un site web tout vide et pourri (gtr3.com), le studio n'offre pas plus de détails sur le titre. Ça valait vraiment le coup.



Spec Ops : The Line ■ Toujours pas convaincus

De longues années de galère

Leipzig, août 2008. Après avoir signé cinquante mille pages où je jure sur la tête de ma mère que je ne parlerai jamais de ce que j'ai vu, je suis invité dans une petite salle à l'abri des regards. Fièrement, les gens de Take-Two Interactive se lancent alors dans une grande présentation d'un tout nouveau titre intitulé *Spec Ops : The Line*. Quelques minutes plus tard, on nous demande de donner notre avis sur le titre. Un grand moment de solitude ponctué de « euuuh » et de « beeen c'est-à-dire que… » Autant dire que l'on n'était pas super convaincus par cet énième jeu d'action à la troisième personne prenant pour cadre Dubaï. Disparu pendant de longs mois des écrans radar, le jeu finira par refaire surface après une annonce officielle sans réussir à convaincre le grand public de son intérêt. Cités en ruines, soldats pendus, action intense et mitraillages en règle sont au programme du titre prévu pour le printemps 2012 et qui ne semble pas avoir évolué d'un pouce depuis la fameuse première présentation. On attend toujours une bêta permettant de nous faire une idée réelle du potentiel du jeu. Pour l'instant, on reste assez sceptiques mais néanmoins curieux, parce que, c'est bien connu, on n'est jamais à l'abri d'une grosse surprise.

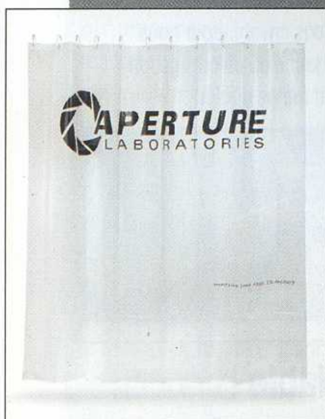


Si vous doutez de l'originalité de ce jeu, sachez que nous aussi.

« Action intense et mitraillages en règle sont toujours au programme. »

MARCHANDISAGE

Portal 2 Shower Curtain



O.K., le monde est timbré, et je vais vous parler… d'un rideau de douche. M'enfin, il y a deux mois je vous avais déjà convaincus d'acheter une machine à laver portable, alors bon. Et puis ici, on parle tout de même d'une étoffe griffée d'un magnifique logo Aperture Science tout à fait officiel. De plus, si vous êtes du genre à prendre une douche pour oublier vos soucis et le monde qui vous entoure, voilà qui devrait assurément vous convenir. N'oubliez pas d'envoyer une carte postale à partir du curieux endroit dans lequel vous avez atterri.

Test Drive Ferrari ■ Le survivant

Saleté de rouges !

Rappelez-vous, il y a quelques années, nous évoquions un mystérieux *Ferrari Project* en développement chez feu Blimey Games, devenu depuis Slightly Mad Studios. Rangé au placard en raison de la création de *Need for Speed : Shift*, le jeu pourrait bien réapparaître sous le nom de *Test Drive Ferrari*, cette fois chez Big Ben Interactive. Les premières images aperçues et notre petite enquête semblent en tout cas le confirmer. Prévu pour février 2012, le jeu ne devrait pas ressembler à un *Test Drive* mais *Shift* n'avait rien à voir avec un *Need for Speed*, ce qui ne l'a pas empêché d'être une grosse tuerie.



Si vous voulez mon avis, il n'y aura pas de Porsche.

UP & DOWN

Top moumoute

Chapeau pour Introversion Software qui a mis ses titres légendaires à disposition d'un nouveau « Humble Indie Bundle » dont une partie des revenus s'en va directement à des associations d'aide à l'enfance. À cinq jours de la fin de l'offre (permettant de payer la somme de son choix) la compilation s'était écoulée à plus de 160 000 exemplaires pour une moyenne de 4,07 dollars l'unité.



Patch nul

Buggé jusqu'à la truffe, comme tout jeu Bethesda qui se respecte, *Skyrim* s'est vite vu patché par son développeur. Pas de bol, chez beaucoup de joueurs, la rustine a créé plein d'autres petits trous dans le pneu avec quêtes corrompues, dragons qui se mettent à voler à l'envers et autres trucs pas vraiment rigolos. Bonne nouvelle, les problèmes semblent avoir plus touché les consoles que la version PC. Reste qu'on se demande un peu à quoi ça (Sky)rime.



Mauvais calcul

Joystick s'associe à CDprojekt pour féliciter les 4,5 millions d'enflures qui ont préféré télécharger illégalement *The Witcher 2* au lieu de l'acheter, comme des gens bien élevés. L'estimation vient directement de l'éditeur, lequel s'est toujours opposé aux protections absurdes et contraignantes en plus de vendre son jeu à un prix très attractif et souvent disponible en promo. Perso, à leur place, je me serais déjà pendu.



BABE DU MOIS

ZOYA

Testée dans ce numéro par un gros chanceux que l'on envie tous, Zoya se veut de la race des femmes farouches. Celles à qui on ne demande le numéro de téléphone que de très loin, bien planqué derrière un tronc d'arbre, histoire de ne pas risquer la décapitation. Plutôt… bien équipée (on parle bien ici de son armement et non d'autre chose, bande de petits coquinous), Zoya saute, tournoie, tranche et court comme une déesse envoûtante et saura vous séduire par sa souplesse et ses magnifiques parures. Avant de vous découper en petites rondelles sanguinolentes si par malheur vous vous intéressez à autre chose qu'à sa beauté intérieure.

RFactor 2 Premiers tours de piste

ELLE EST PAS BELLE, LA VIE ?

Après des années d'attente, on a enfin pu admirer ce très attendu *rFactor 2*. Et je ne vais pas vous mentir : c'est moche. Ou plutôt non, c'est très beau quand on le compare au premier opus, mais loin du niveau des dernières pointures comme l'exceptionnel *C.A.R.S.* de Slightly Mad Studios. Reste que le titre d'Image Space Incorporated devrait surtout se montrer ultra réaliste et pointu. Et de ce côté-là, on souhaite bien du courage à ses concurrents tant *rFactor* a dominé le monde de la simu pendant de très longues années.

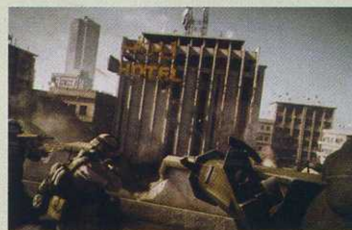


Bien plus joli que son prédécesseur, *rFactor 2* reste loin des standards du moment.

BRÈVES

Combat rapproché

Bien décidé à se payer la trogne de *Call of Duty*, Electronic Arts annonce avoir écoulé plus de 8 millions de copies de son blockbuster *Battlefield 3*. Et pour ne pas s'arrêter en si bon chemin, ils en remettent directement 4 millions d'exemplaires sur le marché, à destination des gens qui seraient assez pigeons pour en acheter un second exemplaire.



Au pays des zombies

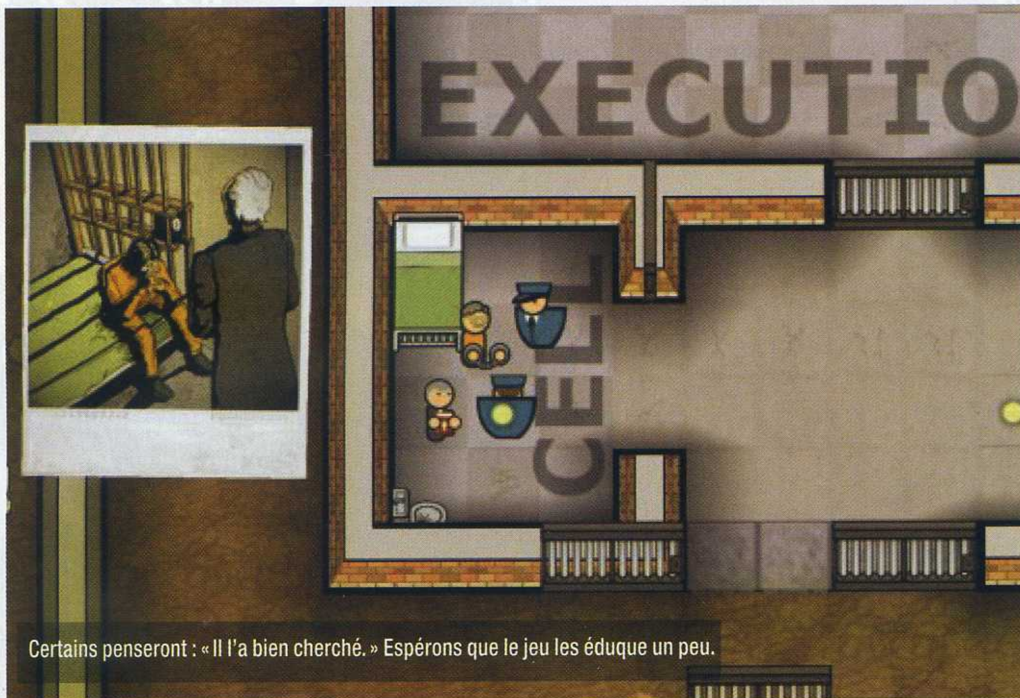
Pas de bol pour les Allemands, ils ne pourront plus jouer légalement à *Dead Island*. Le FPS de Techland a en effet été jugé contraire aux lois en vigueur dans le pays. Des lois parmi les plus contraignantes au monde (dans une démocratie) mais légitimes quand on se souvient de la très grande influence des jeux vidéo sur Adolf Hitler.



Space Pursuit Underground

Apparemment, Electronic Arts souhaiterait étendre la franchise *Dead Space* à tout un tas de titres. On parle d'un FPS, d'un jeu de combat spatial, et d'autres variantes seraient à l'étude. Chouette alors, et vivement *Dead Space : The Run*, un jeu où l'on court droit devant soi pendant 2 h 15.





Certains penseront : « Il l'a bien cherché. » Espérons que le jeu les éduque un peu.

Prison Architect ■ À l'abri des regards

LES PORTES DU PÉNITENCIER

Le mois dernier, nous évoquions la douloureuse possibilité que le très prometteur *Subversion* ait été définitivement abandonné par ses développeurs. Cette fois, nous pouvons vous le dire, tel est bien le cas et les petits gars d'Introversion concentrent désormais leurs efforts sur ce très attendu (et couillu) *Prison Architect*. Quand on sait que le titre inclut plein d'éléments assez affreux comme des cellules, des douches (un véritable enfer… pour Savonfou), mais surtout le couloir de la mort, on imagine bien la difficulté de traiter un tel sujet en jeu vidéo. Justement, au-delà de l'aspect purement construction du jeu, on apprend qu'il y aura aussi de véritables histoires. Par exemple, lors du didacticiel, les développeurs nous racontent l'histoire d'un pauvre type qui a tué sa femme et son amant avant de se retrouver coincé dans le système. Au-delà de ça (et même si on en attend beaucoup), il faudra prendre soin de ses prisonniers, leur construire de belles infrastructures et assurer leur sécurité tout autant que celle de la prison en les empêchant de s'enfuir. L'entrée des prisonniers et la sortie du jeu s'effectueront courant 2012.

> « Au-delà de l'aspect construction du jeu, il y aura aussi de véritables histoires. »

MAGAZINAGE

Fnatic Sensei



Elles sont rares, les souris qui donnent envie de sortir la carte Bleue illico presto, tant elles claquent visuellement. C'est pourtant bien le cas de cette Fnatic Sensei de chez SteelSeries, une magnifique nouvelle souris pour nous, gamers. Comme d'hab avec ce genre de produit, on peut changer la sensibilité de la souris à la volée et le périphérique devrait convenir à tout le monde, vu qu'il est dessiné pour gauchers et droitiers. Son prix devrait se situer aux alentours de 100 euros et elle sera probablement disponible quand vous lirez ces phrases.

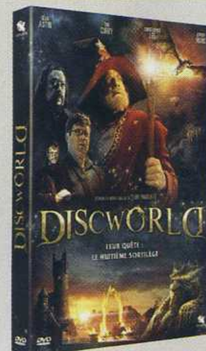
LES DVD DU MOIS



Senna

Documentaire exceptionnel sur la vie d'un pilote de légende, *Senna* retrace les moments phares de la carrière du triple champion du monde de Formule 1. On y verra beaucoup Ron Dennis (manager chez McLaren) ainsi que l'incontournable Alain Prost, véritable Némésis de l'orfèvre brésilien. À ce sujet, on pourra déplorer un certain manichéisme visant à glorifier l'un en diabolisant l'autre. Certains passages douteux sont étrangement oubliés et le pilote français y est souvent présenté comme tricheur et menteur. Dommage, car le film reste exceptionnel et à voir absolument.

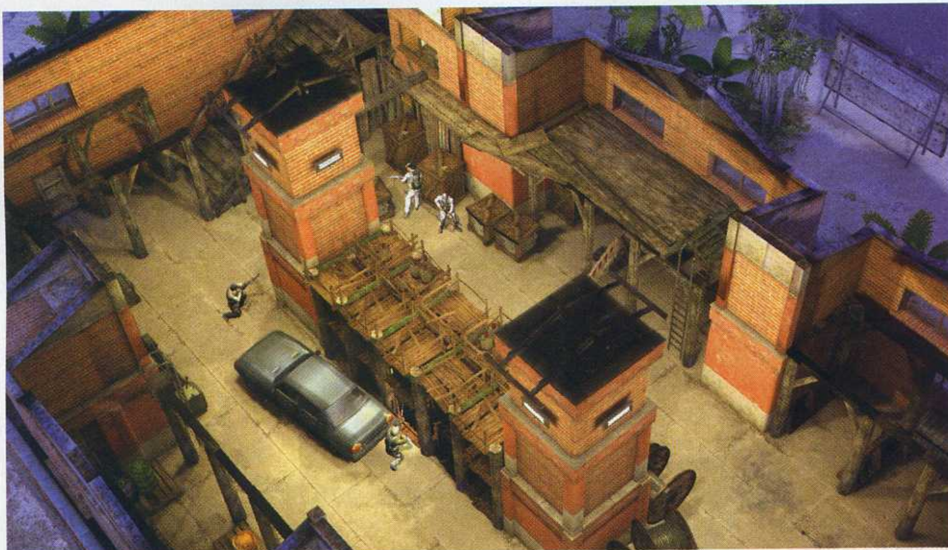
SENNA *(ED. STUDIOCANAL)*



Discworld

Film à petit budget, ce *Discworld* ne démérite pas quand on réalise à quel point il faut être dingue pour se lancer dans une adaptation de l'univers de Terry Pratchett. Au final, même si les effets spéciaux peuvent faire un peu pitié et que l'on n'y croit pas toujours, l'entrain des acteurs suffit à nous faire plonger. Drôle, (évidemment) excessif, assez épique et ayant le bon goût de réunir deux chouettes bouquins (*La Huitième Couleur* et *Le Huitième Sortilège*), ce *Discworld* reste agréable pour les fans.

DISCWORLD *(Ed.* CONDOR ENTERTAINMENT*)*



Dans le monde de *Jagged Alliance*, on gare sa voiture à l'intérieur, normal.



La pauvreté des décors fait un peu peine à voir.

Stratégie ■ Eugen Systems

Jagged Alliance : Back in Action

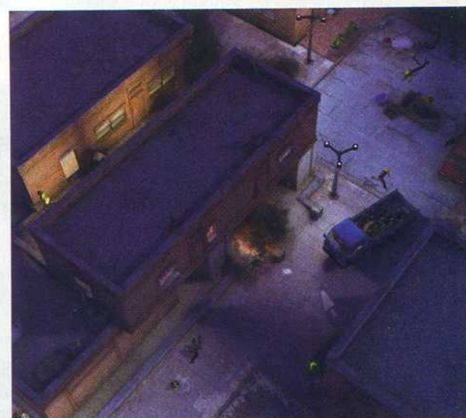
Glacée, frigorifiante, désagréable à vous traumatiser à vie, elle porte un nom qui sonne comme un supplice du Moyen Âge. Mesdames et messieurs, devant vos yeux ébahis, voici la douche froide.

Quand un développement prend plus longtemps que prévu et que les développeurs peaufinent leur titre afin de proposer la meilleure expérience possible, il est absolument impossible et impensable de leur en vouloir. Tout le monde devrait faire la même chose, et tant pis pour ceux qui considèrent que tout leur est dû en temps et en heure. En revanche, quand un développement déborde largement sur le timing prévu et que l'on y rajoute des années entières sans que personne ne sache pour quelle foutue raison un projet a autant de mal à sortir, c'est souvent le signe du chaos. On l'a vu récemment avec *Duke Nukem Forever*, au point où l'on pourrait presque en faire la loi « Duke Nukem ». Loi qui pourrait parfaitement s'appliquer à ce remake de *Jagged Alliance*, attendu depuis tellement longtemps que les premiers impatients sont probablement endormis pour toujours sous une grosse dalle régulièrement fleurie par des proches noyés de chagrin. J'exagère peut-être un peu mais pour beaucoup d'entre nous, l'annonce de ce remake avait sonné comme un coup de tonnerre, et l'espoir de retrouver un des meilleurs jeux de stratégie des années 1990 s'était révélé d'une intensité rare. Seul petit souci, les premiers détails sur le titre n'avaient guère rassuré, voire avaient fait craindre le pire. Parler de temps réel à un fan de stratégie au tour par tour, c'est un peu comme annoncer à un cycliste du Tour de France qu'il va se taper l'ascension du Tourmalet en trottinette. Non seulement ça n'a absolument aucun rapport, mais en plus ça gonfle sévère tant on se demande à quoi bon changer une formule qui marchait parfaitement jusque-là. Dès lors, Back in Action avait réussi à fâcher son monde mais il restait encore l'espoir de retrouver nos joyeux mercenaires, de crapahuter ensemble au travers de missions toutes plus excitantes les unes que les autres et de jouer à autre chose qu'à des shooters 3D un peu trop présents durant ces dernières années. Tout cela, c'était avant de découvrir la première présentation officielle du jeu. On savait bien que les graphismes ne rivalisaient pas avec les plus grosses productions, mais on n'était pas franchement inquiets, le côté rétro disposant d'un charme certain. Ce qu'on ne savait pas, en revanche, c'est que les animations allaient s'annoncer aussi… pourries. C'est bien simple, à ce stade, on dirait une vague production indé publiée sur un forum par un étudiant tout fier de présenter sa toute première réalisation. Du coup, c'est tout le reste qui est remis en perspective, tant le titre semble bas de gamme et visiblement peu soigné. Alors nous ne saurions trop vous conseiller la plus grande prudence et l'attente d'un test en bonne et due forme avant de vous ruer dessus.

YAVIN

CHRONIQUE D'UNE DÉCEPTION ANNONCÉE

On n'était pas forcément très impatients de mettre la main sur ce remake d'un titre d'exception, mais les derniers indices nous laissent penser que l'on aura affaire à un titre particulièrement décevant (et on reste polis).



Une fois à l'intérieur d'un bâtiment, le toit disparaît.

La victoire à tous les coups



Triste bizutage pour Bethesda reparti des prestigieux Spike Video Game Awards avec un paquet de trophées sous le bras. Tout peiné de se voir infliger le convoité prix du jeu de l'année pour *Skyrim*, le studio s'est également fait traiter de développeur de l'année par un jury d'une méchanceté rare. Pour couronner le tout, *Skyrim* a également gagné le prix du meilleur RPG de l'année sans pour autant rafler d'autres prix comme celui du meilleur jeu de course (*Forza Motorsport 4*, beurk) ni des plus beaux graphismes (*Uncharted 3*) et encore moins celui de meilleur jeu de combat (*Mortal Kombat*). Cela dit, le prix du meilleur jeu PC de 2011 a été remis à *Portal 2*, histoire de ne fâcher personne. C'est un peu le principe dit de « L'École des fans » où tout le monde gagne quelque chose et peut ensuite rentrer fièrement à la maison avant de se lever le lendemain matin en se demandant s'il ne s'est pas fait filouter à un moment ou à un autre.

Absolument aucune chance

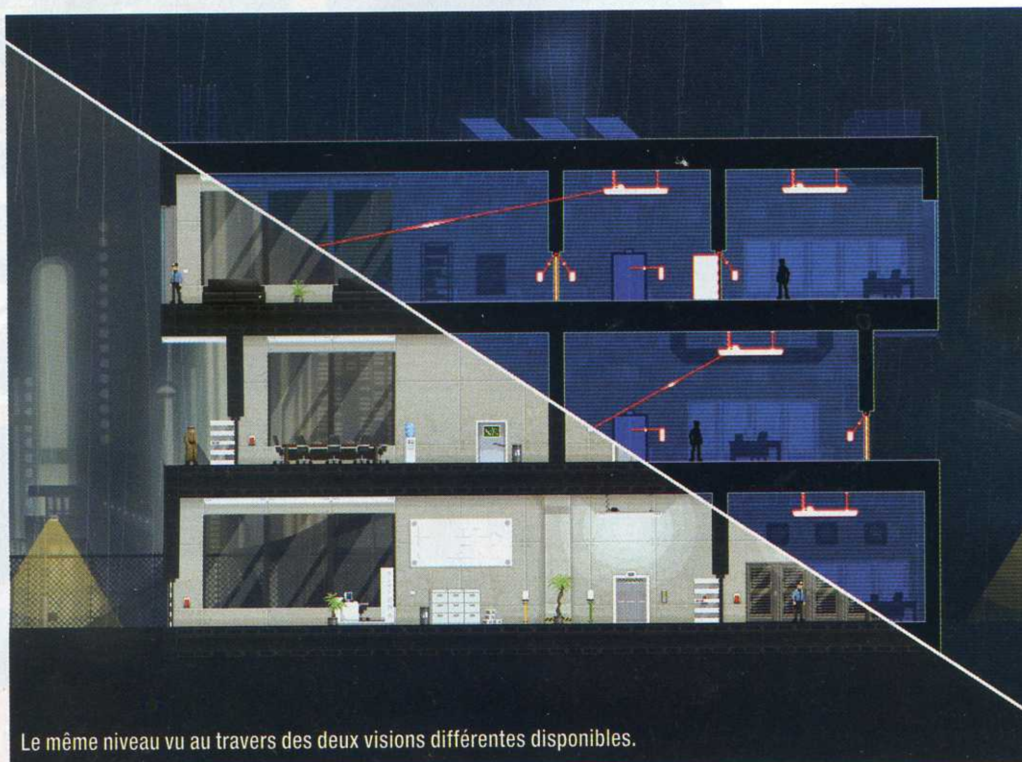


Il se murmure avec insistance que nos copains de Valve Software seraient en train de bosser secrètement sur un certain *Half-Life 3*. Comme ils en avaient un peu marre de ce secret dont personne ne parlait (hé, faudra quand même le vendre, ce jeu !) un développeur du studio n'a rien trouvé de mieux que de se vêtir d'un t-shirt avec le titre écrit en gros dessus. Certains en ont déduit que c'était une blague (c'est vrai que c'est drôle) quand d'autres en auraient conclu que le troisième volet des aventures de Gordon Freeman serait effectivement en chantier. À notre avis, devant la perspective de gagner 500 milliards de dollars sur un tel projet, Gabe Newell et Doug Lombardi vont rapidement démentir et se lancer dans le développement d'un sudoku en 3D.

On en reparlera



On aurait dû en parler plus longuement ailleurs, mais vu que l'information est tombée comme un camion dans la soupe en plein milieu de bouclage, on est bien obligé de le dire comme ça : *S.T.A.L.K.E.R. 2* est annulé pour l'instant et son développeur GSC Game World aurait fermé ses portes. La nouvelle est triste, mais rappelez-vous de tous ces grands jeux qui allaient mourir et qui nous ont malgré tout offert de formidables expériences, comme ce fut le cas avec *Duke Nuk*... oh, merde.


Le même niveau vu au travers des deux visions différentes disponibles.

Gunpoint ■ Garde à vue

Le beau joli niveau est arrivé !

Pour s'infiltrer en 2D, il existe deux solutions. La première consiste à coller Solid Snake ou Sam Fisher dans une grosse presse et voir s'ils sont capables de continuer leurs aventures, ce qui paraît légèrement improbable, si vous voulez mon avis. La seconde, plus vraisemblable, sera de jouer à *Gunpoint*. Dans ce titre indé disposant de niveaux générés aléatoirement, on incarnera un drôle de type capable de se catapulter à travers des vitres et doté d'une double vision. De prime abord, le niveau peut être vu d'une manière tout à fait classique. Mais il sera possible de le visualiser au travers d'une seconde approche mettant en avant les connexions électriques du niveau. Ainsi, on pourra par exemple voir qu'un interrupteur sert à allumer ou éteindre une lampe (logique), mais surtout le reconnecter vers une porte préalablement fermée afin que l'appui sur l'interrupteur déclenche l'ouverture de la porte en question. Je vous laisse imaginer toutes les possibilités qui devraient nous être offertes à partir de là, tant l'idée tient du génie absolu. Initialement prévu pour une sortie avant Noël 2011, le jeu a été repoussé pour une sortie quelque part en 2012. Le prix reste encore à définir.

« On incarnera un drôle de type doté d'une double vision. »

Bang Bang Racing ■ Micro Machines, le retour

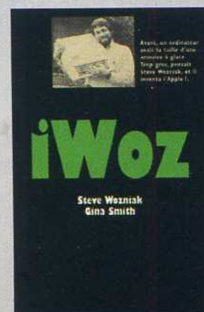
Le jeu qui tue ?

Annoncé via… Facebook (nous vivons définitivement dans un monde étrange), *Bang Bang Racing* se veut un de ces petits jeux de bagnoles fendard, en vue du dessus. Avec une dizaine de circuits annoncés qui seront situés dans divers lieux, une vingtaine de tutures (dont des simili Formule 1 !) et des décors dynamiques, on ne devrait pas trop s'ennuyer. D'autant qu'il sera possible de s'adonner au titre avec trois potes grâce au mode multijoueur en local. En revanche, ni prix ni date de sortie ne nous ont encore été communiqués. Quoi qu'il en soit, on parie sur du très abordable. Si ce n'est pas le cas, on passera pour des crétins.



LIVRES

iWoz



Parue il y a déjà quelques années dans la langue de feu Steve Jobs, la biographie de son comparse Steve Wozniak sort enfin, dans la langue d'Ali Badou. On y apprendra plein de choses intéressantes sur les valeurs de « Woz », son sens de l'éthique, son pur génie dans la mise au point d'appareils électroniques et bien sûr, sa relation pour le moins houleuse avec le charismatique ex-PDG d'Apple. Un livre indispensable pour comprendre trente longues années d'évolution informatique et à compléter sans hésiter avec la bio de Jobs par Walter Isaacson publiée quelques semaines après son décès.

IWOZ *(Ed.* ECOLE/ECOLE LOISIRS*)*

101 jeux Amiga



Si vous possédiez un Atari ST, asseyez-vous, avalez une capsule de lithium et gardez votre calme, parce qu'on s'en tamponne, de votre vie. Nous, on est de vrais hommes, on avait un Amiga, on jouait à des jeux de fou en couleur et avec du son. Pas comme sur votre vieille bou… Hum, pardon. Bref, le projet de David Taddei est peut-être un poil artisanal (on parle ici d'un bouquin auto-édité), pas toujours bien maquetté et à l'écriture approximative, mais l'auteur revient sur un nombre incalculable de jeux cultes avec des tonnes d'anecdotes de développeurs. Totalement incontournable chez les gens de bon goût, pas ceux qui avaient un Atar… oups.

101 JEUX AMIGA *(Ed.* AUTO-ÉDITÉ*)*

L'avenir c'est le passé



Alors qu'Adobe a récemment annoncé l'arrêt du développement de son lecteur Flash pour les plateformes mobiles (essentiellement Android), Sony annonce être en négociations avec la firme américaine pour en disposer sur sa toute nouvelle Playstation Vita. Pour quelle raison ? Nous n'en savons strictement rien, vu que l'enthousiaste firme de Tokyo n'a pas cru bon de développer le pourquoi du comment. En spéculant un brin on pourrait y voir le besoin d'obtenir un argument de vente supplémentaire dans un monde désormais ultra concurrentiel et aux nombreux acteurs inattendus.

De grosses conneries



Soyons honnête, à chaque fois qu'une étude donne une vision positive du jeu vidéo, nous la relayons avec moult plaisir. En revanche, quand certains chercheurs affirment pouvoir démontrer de gros liens entre les jeux et la violence, on les traite un peu d'idiots. Ce qui n'est pas anormal, puisqu'ils ont totalement dégoupillé, les pauvres. Tenez, ceux de l'Indiana University School of Medicine nous affirment détenir la Vérité. Tout ça parce qu'ils ont fait une analyse du comportement cérébral avec seulement 22 sujets tous masculins et uniquement à base de jeux vidéo violents histoire de bien corrompre les résultats de l'étude. Alors je ne suis pas scientifique mais tout ça ressemble quand même à un bon gros foutage de gueule juste destiné à faire parler de l'Université. Et je me suis donc bien fait avoir.

Ne pas lire !

Attention, je vais vous dévoiler des moments clés de l'intrigue de *Mass Effect 3*. Ouaip, vous spoiler la face comme BioWare l'a fait avec moi, au point que je me suis effondré à genoux en pleurant. Pourquoi ? Tout bêtement parce que le studio canadien a trouvé ça marrant de me dire que nous retournerons dans la fameuse (et magnifique) Citadelle du premier épisode, non pas pour aller regarder les murs, mais bien pour une grosse séquence d'action, a priori intégrée à la trame principale. Vous êtes dégouté de le savoir ? Je vous avais pourtant prévenus, mais vous n'écoutez jamais rien, et le choc sera encore plus violent quand vous découvrirez la nouvelle tête du commandant Shepard à côté de ce texte.



Une petite pièce, s'il vous plaît

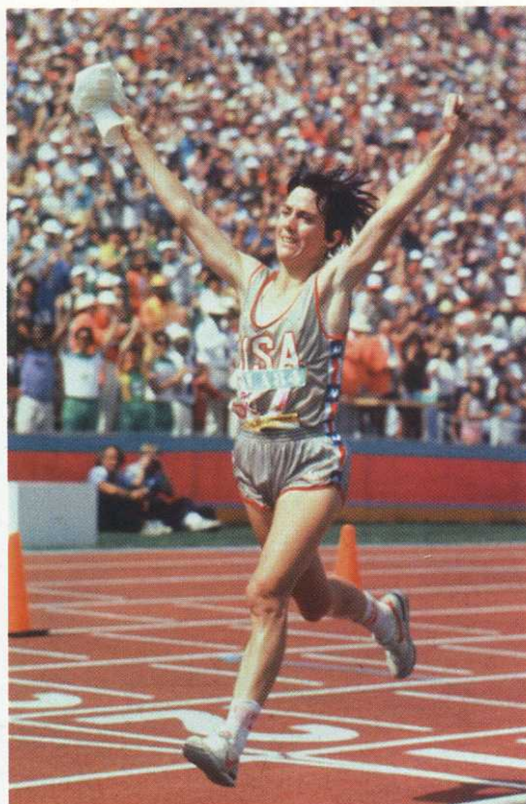
Réinventer un titre aussi mythique que *Tetris*, il fallait vraiment oser. Remarquez, ce n'est pas dur, il me suffit d'écrire Tetros et moi aussi, j'ai réinventé le titre. Oui, je suis un comique, je sais. En attendant, plus comique encore, Electronic Arts a sorti tout récemment un remake du célèbre jeu, à destination des appareils tournant sous iOS (iPhone, iPod Touch, iPad). Afin de mieux s'adapter à l'écran tactile, on ne doit plus tourner les pièces mais déterminer d'un clic l'endroit où l'on veut qu'elles tombent. Pas trop mal, sauf que derrière le prix attractif du jeu (moins d'un euro) l'éditeur a planqué un accès à une sorte de fan club permettant l'accès à du contenu exclusif (?) à 30 dollars par an aux États-Unis. Toutes nos félicitations aux deux pigeons qui vont (c)raquer et filer du pognon à un jeu rentabilisé depuis soixante mille ans.



Ragnagna



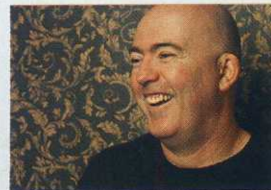
Arrivé beaucoup trop tard pour figurer dans notre magnifique rubrique jeux indé, *Hyper Princess Pitch* vaut vraiment le coup d'œil. Il faut dire que la volonté de l'auteur de proposer un remake du sanglant *Operation Carnage* (1996, ça remonte) en mettant en scène la copine de Super Mario, c'est légèrement osé. On ne peut que vous conseiller d'y jeter un œil, tant ce projet totalement barré nous a séduits.



Je suis marathon père, Luke

Ceux d'entre vous qui n'auraient jamais essayé les jeux de la trilogie *Marathon* de Bungie Software (créateurs d'*Halo*) peuvent sauter en l'air en tripotant leurs oreilles vu qu'un projet open source permet de télécharger les trois épisodes, totalement légalement. Tout cela n'est pas bien nouveau mais la version 1.0 du pack étant sortie tout récemment, les auteurs du projet ont cru bon de vous le faire savoir, par notre entremise, comme disent les gens qui ont du vocabulaire et des Croustis Cacahuètes sur leur bureau.

Oh le bordel



Après les déboires de sa société Team Bondi (liquidée judiciairement quelques semaines après la sortie de L.A. Noire*), on se demandait ce qu'allait devenir ce gros roublard de Brendan McNamara. Eh bien, loin d'aller pourrir sous un carton humide dans des ruelles mal famées comme on aurait pu le craindre, le bonhomme s'est déjà remis en selle. Son prochain jeu s'intitulerait* Whore of the Orient, *un titre que je ne traduirai pas, par décence envers nos plus jeunes lecteurs. Sachez juste qu'a priori l'appellation grivoise fait référence à Shangaï et voilà, on n'en sait pas plus pour le moment. Parce que de nos jours, la « communication » consiste à balancer un titre pour attirer les investisseurs.*

Bientôt, promis

Très attendu et souvent repoussé, *Torchlight 2* ne sera finalement pas sorti en 2011 comme prévu. Du coup, la suite du très bon hack'n slash sortira probablement courant 2012 si tout va bien, en 2013 si tout ne va pas bien, en 2014 si vraiment le monde se met à déconner à pleins tubes ou en 2015, 2016 ou 2017 en cas d'apocalypse nucléaire. Encore que dans cette situation, il est probable qu'on s'en contrefoute un peu, de *Torchlight 2*.



Idée en l'air

Le marché du volant pour PC a beau offrir quelques pépites comme le G27 de Logitech ou le T500RS de Thrustmaster, ces périphériques exceptionnels restent trop onéreux pour les joueurs occasionnels. C'est probablement eux que vise SteelSeries avec le SWR-S1, un volant sans fil et sans support que l'on tiendra à bout de bras… dans les airs. D'après les premiers tests, l'engin répond parfaitement sur les meilleures simus du moment et se dote d'une grosse pelletée de boutons de contrôle. Proposé à moins de 120 euros, ce volant semble fort sympathique, même si l'on doute pouvoir l'utiliser plus d'une demi-heure d'affilée sans courir ensuite à l'hosto pour se faire amputer des bras.



Mais qu'est-ce que… ?

Le talent d'écriture des petits gars d'Obsidian Entertainment (*Alpha Protocol*, *Fallout : New Vegas*) n'est plus à démontrer, alors on ne s'étonnera pas de les voir signer un juteux contrat avec l'industrie de la télévision américaine. En revanche, tout ce talent pour pondre un RPG dans l'univers de *South Park* ? Sérieusement, que l'on soit fan ou non de l'univers, difficile de ne pas regretter qu'un tel talent soit consacré à une adaptation plutôt qu'à des créations totalement originales et novatrices. Maintenant, rendons-nous à l'évidence, le studio est largement capable de nous prouver que l'on se gourre en sortant un jeu de ouf capable de convaincre les plus sceptiques. C'est bien tout le mal qu'on leur souhaite.

OBSIDIAN™ entertainment



Pour couronner le tout, la difficulté s'annonce colossale.

Catherine ■ Pour nous, vraiment ?

On ne l'avait pas vu venir

Le consoleux est un animal bien étrange. On ne comprend jamais très bien ses motivations, ni pourquoi il affectionne tel ou tel jeu. Peut-être parce que les personnages sont tellement laids que même lui se sent magnifique à côté (c'est pour rire). Ou alors, même s'il n'y comprend rien, c'est juste qu'il adooore la sonorité du japonais (alors que le polonais il s'en fout, allez comprendre (c'est toujours pour rire). Bref, on ne sait jamais pourquoi un consoleux aime un jeu et ce n'est pas *Catherine* qui va éclaircir le mystère. Un scénario totalement barré à base de relations amoureuses, une histoire de cauchemars, et la présence de plusieurs Catherine (Katherine et Catherine) indiquent déjà qu'ici, on est chez les tordus. Enfin bon, le jeu à proprement parler se déroulera entièrement dans la tête de notre héros et nous plongera au fond de ses plus affreux cauchemars. Un bon prétexte pour nous sortir des niveaux typés plateforme remplis de puzzles complètement dingues (vous comprendrez mieux tout cela quand vous serez face à des chèvres). Déjà sorti au Japon et aux États-Unis sur consoles, *Catherine* sortira courant février sur nos machines et ne devrait séduire que les plus grands fans de culture japonaise, c'est-à-dire… pas grand monde.

> « Plusieurs Catherine indiquent déjà qu'ici, on est chez les tordus. »

COLLECTOR

Max Payne 3

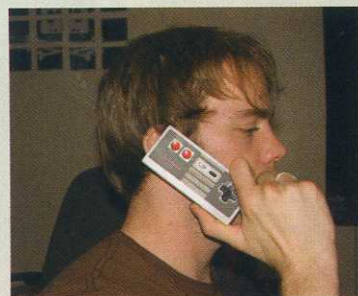
Apparemment, de nombreuses personnes continuent d'acheter toutes ces versions collector moches et onéreuses, vu que *Max Payne 3* aura droit à la sienne tout bientôt. À réserver avant le 15 janvier, cette version vendue aux alentours de 110 euros contiendra une figurine (moche), un porte-clé (mpffffrt), des illustrations (!) des personnages et des armes inédits pour le multijoueur. Wouaw, là c'est du lourd les copains, je ne vois même pas comment on pourrait passer à côté d'une telle pépite. Non, parce qu'à ce prix-là, franchement, on est vachement plus proche du cadeau que du produit.



BRÈVES

Grande gueule

Selon une source proche du dossier de la chaise du big boss de Microsoft, la deuxième itération de son module Kinect serait tellement ouf qu'elle pourrait lire sur les lèvres de l'utilisateur. Rappelons qu'ils avaient sorti à peu près le même pipeau pour la première.



Auto Moto

Grands oubliés de *Test Drive Unlimited 2*, nos amis les motards seront ravis d'apprendre que leurs machines préférées feront l'objet d'un DLC pour le jeu, disponible en 2012. En attendant, ils pourront continuer à faire du vélo d'appartement en faisant « VBRRRRRRR RRRRRRRR » avec leur bouche.



Marre des idiots



Finalement, *Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier* ne sortira pas sur PC. Tout simplement parce que selon Ubisoft, nous sommes des voleurs, des pirates, d'infâmes criminels et nous ne méritons rien que du mépris et d'affreux jeux en Free 2 Play. Et sinon, arrêter d'être con, c'est prévu ?


1


2


3


4


5


6

DES PERSOS HAUTS EN COULEUR

1 - Le jeu sera divisé en chapitres et utilisera une dynamique narrative plus proche d'une série télévisée que des bouquins originaux.

2 - RPG oblige, on pourra débloquer expériences et compétences au fur et à mesure de l'évolution de notre personnage.

3 - Les combats se dérouleront en temps réel avec la possibilité de mettre le jeu au ralenti pour peaufiner nos actions.

4 - On incarnera deux personnages originaux, un prêtre rouge et un membre de la garde de nuit accompagné d'un bon gros molosse.

5 - Que l'on soit fan ou non de l'univers, le titre devrait permettre à tout le monde d'y prendre part.

6 - Le système de dialogues devrait se rapprocher de celui de *Mass Effect* en permettant différents choix de réponses.

A Game of Thrones RPG ■ Une aventure inoubliable ?

Pour couronner le tout

Qui ne connaît pas l'incroyable saga du *Trône de Fer* ? Levez les mains, un genou, un pied, n'importe quoi permettant de vous identifier pour ensuite vous attraper manu militari et vous balancer dans une grosse poubelle. Magnifique histoire, la série de romans de George R. R. Martin a été récemment adaptée à la télévision chez HBO avant de se voir signée pour une adaptation en jeu de stratégie chez Cyanide. Courageux, les développeurs français développent également un RPG basé sur ce très populaire univers en passe de détrôner *Le Seigneur des Anneaux* chez tous les amateurs d'heroic fantasy. Pour l'heure, mis à part l'utilisation de l'Unreal Engine 3 et la volonté d'en faire « le projet le plus ambitieux du studio », on ne sait pas grand-chose sur le titre en lui-même. La sortie étant prévue pour début 2012, on ne devrait toutefois pas attendre bien longtemps avant d'en savoir plus. Et si jamais vous n'étiez pas entièrement convaincu par le potentiel d'une telle adaptation, regardez donc les images, elles s'avèrent plutôt rassurantes.


zynga

Chiffrons et déchiffrons le marketing derrière le gaming social.

UNE QUESTION DE BUSINESS

SOCIAL GAMING

Éloignez les plus jeunes de cette chronique, et ne la laissez pas traîner près de votre copine. Ils pourraient y perdre leur âme d'enfant en découvrant qu'en s'adonnant à un social game, avant d'être des joueurs, ils sont avant tout des statistiques.



Arrivée à l'aube de 2012, la bulle du social gaming n'a pas éclaté, mais les jeux sociaux, et plus largement les F2P, doivent quand même se transformer pour perdurer. Nicholas Lovell travaillait autrefois dans une banque d'investissement. Il est maintenant consultant marketing pour les développeurs de F2P et de jeux sur réseaux sociaux en quête d'un modèle économique pérenne. C'est un homme au cynisme et à l'humour tout britannique, et bien des joueurs verraient rouge en l'entendant causer de calibrage cible/produit (qui c'est que tu traites de cible, bâtard ?) Néanmoins, le bonhomme a un regard plus que pertinent sur ce qui se joue dans les coulisses du F2P, coté business. C'est grâce à lui, chers amis, que nous allons explorer la façon dont on conçoit le joueur dans le monde merveilleux du social game décomplexé.

Changer le clic en or

Tout d'abord, il faut bien comprendre que l'individu ne vaut rien, et que seule compte la masse d'utilisateurs. Pour « jauger cette masse », les éditeurs et les développeurs s'appuient sur plusieurs chiffres : le taux d'acquisition de nouveaux joueurs, puis le MAU (Monthly Average Users, nombre de joueurs actifs par mois), le DAU (idem, mais par jour), et le rapport entre les deux qui permet de jauger l'assiduité des joueurs. Jusqu'à une époque pas si lointaine, ces trois premières données suffisaient à justifier des levées de fond spectaculaires. C'est ainsi que Zinga a su attirer à lui les investisseurs : en remontant sa jupe juste assez haut pour exhiber les chiffres affriolants de FarmVille ou de ZingaPoker brodés sur sa jarretière, les hormones boursières faisant le reste. Ainsi, lors de son introduction en bourse, la compagnie de Mark Pincus était cotée à cinq milliards et demi de dollars. C'est aussi pour cette raison-là qu'Electronic Arts a accepté de débourser 300 millions de dollars pour acquérir PlayFish et se placer sur le secteur. Mais cette bulle spéculative semble faire long feu. Maintenant que l'investisseur est attiré dans la piaule, il faut l'éblouir par l'efficacité de la phase suivante, la monétisation. Le nombre de joueurs présents ne suffisant plus, il faut disséquer plus finement vos flux migratoires, mes petits canards. C'est d'autant plus vrai que plus personne n'est dupe, et que des chiffres aussi versatiles et peu représentatifs que ceux du MAU ont perdu de leur importance. Récemment, CityVille a ainsi perdu 20 millions d'utilisateurs mensuels en une nuit, suite à une simple modification du décompte du MAU par Facebook.

Étape trois : profit !

Bon mais alors, qu'est-ce qu'on doit regarder ? Deux choses : le taux de rétention et le taux de conversion. Le taux de rétention est le problème des game designers. Après tout, rendre le jeu assez agréable pour que le chaland y reste, c'est leur boulot. On parle d'ailleurs à ce titre de la terrible « loi des vingt minutes ». Les vingt premières minutes sur un jeu social ou un F2P sont cruciales, et décident de l'accroche du joueur. De son côté, le taux de conversion consiste à transformer un parasite gratuit en un docile utilisateur payant et utile pour la société. C'est là une affaire de marketeux qui stratifient les joueurs payants en trois catégories. Les vairons (Minnows) dépensent 1 $ par mois en moyenne, les dauphins (Dolphins) tournent autour de 5 $ par mois, et enfin les baleines (Whales) claquent allègrement leurs 20 $ par mois. Idéalement un jeu doit contenir 50 % de Minnows, 40 % de Dolphins et 10 % de Whales parmi les 4 % d'utilisateurs qui payent (ce qui est considéré comme nécessaire et suffisant pour la survie du jeu). Si on fait le calcul, cela signifie que les jeux sociaux rentables s'appuient sur le bon vouloir de 0,4 % de leurs utilisateurs. D'où le conseil plein de sens de Nicholas Lovell : « Quand vous chassez la baleine, il faut bien la connaître, et s'assurer qu'elle s'amuse au maximum. » On en revient donc aux fondamentaux : connaître son joueur et lui offrir ce qu'il aime. Et surtout éviter la méthode de chasse de Zinga qui mise tout sur l'épuration ethnique de ses jeux, et qui décourage ceux qui ne payent pas en les innondant d'offres pour les pousser à aller voir ailleurs. Et si possible sur un de leurs autres titres ! À mon humble avis, il s'agit là d'une stratégie qui fonctionne à courte vue, et qui finira bien par s'écrouler sous le poids de son propre cynisme.

POUR EN SAVOIR PLUS

Je vous invite à consulter quelques sites comme…
http://www.gamesbrief.com/ Le blog de Nicholas Lovell.
http://www.appdata.com/ Un site qui analyse les fréquentation des applications (et donc des jeux) sur Facebook.
http://fbindie.posterous.com/ Un autre blog qui traite souvent du développement indépendant de jeux sociaux sur Facebook.

En marketing, pour vendre *Nitronic Rush*, on dirait : « Bien plus qu'un jeu de voiture. » **Et c'est exactement ça !**



En avance sur son temps

Un jeu innovant doit-il forcément être doté d'un excellent gameplay ? Pas si sûr, dans la mesure où l'innovation ne saurait être mesurée au regard de ce seul paramètre. Le paradoxe peut sembler étrange car beaucoup d'entre nous pensent que pour nous séduire, un jeu vidéo doit être agréable à jouer. Mais ce serait oublier un peu vite qu'on peut innover dans tous les domaines, de la direction artistique (qu'elle soit visuelle ou sonore) à la manière de raconter une histoire. Certains titres pourtant très couillus ne révolutionnent pas grand-chose sur les mécaniques de jeu mais apportent leur pierre à l'édifice en jouant d'autres cartes. On pense bien sûr à *L.A. Noire* ou à *Heavy Rain*, mais on pourrait aussi citer *Nitronic Rush*, notre jeu indé du mois. L'expérimentation reste essentielle dans l'évolution si l'on veut instaurer de nouveaux concepts et de nouvelles idées chez les autres créateurs. Reste à déterminer, pour le joueur, s'il souhaite participer à une aventure totalement maîtrisée ou s'il est plus tenté par de nouvelles choses, fussent-elles bancales ou très maladroitement exécutées. Evidemment, quand le jeu est gratuit, il est nettement plus simple d'accepter le principe !

PAR YAVIN



Les figures sont essentielles pour accumuler de précieux points.

Nitronic Rush

Au sujet de *Nitronic Rush*, un collègue a eu cette jolie formule : « Vous n'y jouerez pas pour le gameplay. » Prétendre que l'on peut prendre un gros panard en pratiquant un titre alors que son gameplay n'a pas grand intérêt paraît légèrement débile, mais 1) le mec dont je parle reste un mystère pour la science et 2) pour une fois, il a totalement raison, pas comme le jour où il sauté sur un clou en faisant : « Ah, ah ! j'ai des semelles ultra résist… wouch ! » Ensuite, il n'a plus marché pendant quinze jours et a donc passé sa vie sur ce nouveau projet d'une bande d'étudiants de la prestigieuse école américaine Digipen. En gros, au volant d'une voiture du futur et dans un univers du non moins futur, il a pu évoluer sur des pistes totalement tordues, et blindées de pièges qui s'affichaient devant lui au dernier moment. Il pouvait utiliser de la nitro pour aller plus vite, des ailes pour voler entre deux sections de pistes trop éloignées, et il pouvait même effectuer des figures avec son bolide, pour engranger un maximum de points. Car *Nitronic Rush* est un jeu de scoring déguisé en jeu de voiture artistiquement irréprochable. Et si je n'ai pas parlé des musiques électroniques exceptionnelles, c'est pour ne pas inciter mon collègue à vouloir me les chanter en sifflant avec son nez.

Site : www.nitronic-rush.com

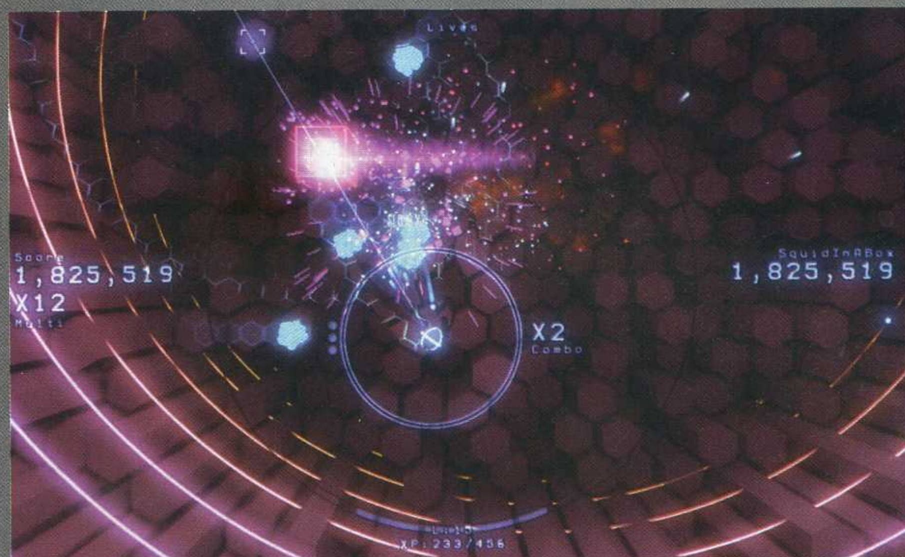
« *Nitronic Rush* est un jeu de scoring déguisé en jeu de voiture. »



Soigné jusqu'aux oreilles, le titre se dote même de succès à débloquer.



En piste, on rencontrera de nombreux pièges particulièrement vicieux.

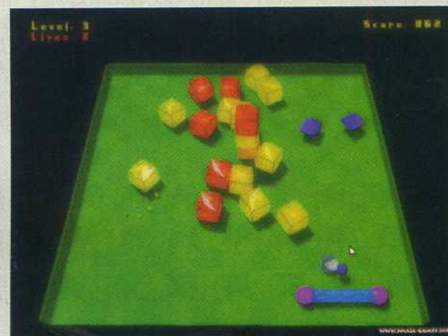


Pas toujours facile de voir les différences entre deux arena shooters.

Waves

L'arena shooter, c'est un peu comme le type qui sonne chez vous en vous proposant un bilan énergétique. Vous avez beau le mettre dehors en lui assénant des coups de pelle, il finit toujours par revenir, et ce, jusqu'à ce que vous craquiez. Gros avantage de ces jeux de tir, ils sont souvent gratuits et servent d'exercices pour les développeurs. En toute honnêteté, *Waves* ne tranche pas avec le reste de la production et on pourrait même dire qu'il passe relativement inaperçu dans la masse. Et comme je suis censé vous donner envie d'y jouer, je suicide un peu mon propre texte mais ce n'est pas bien grave, dans la mesure où le jeu reste très bon et agréable à jouer malgré tout. Qui plus est, *Waves* est aussi très joli, plein d'effets de particules et agrémenté de musiques bien trippantes.

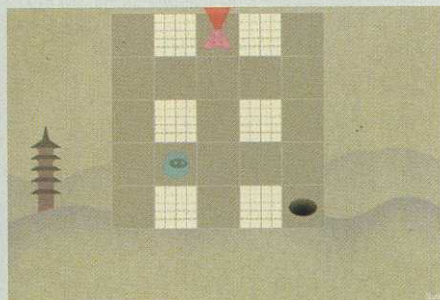
Site : www.squidinabox.com



Zetanoid

Je crois qu'en débutant cette rubrique, il y a 5 ou 6 ans, je m'étais juré de ne jamais parler de deux types de jeux : le minigolf et le casse-briques, qui sont un peu le cancer du développement artisanal. Ce sont des jeux faciles, souvent développés pour se faire la main ou afin de ramasser très vite un peu de pognon. Bref, rien de transcendant. Sauf que *Zetanoid* se démarque par sa réalisation très léchée, avec des éléments tout en 3D alors que le jeu se joue sur une vue du dessus tout à fait classique. Mine de rien, là où ça change tout, c'est que l'on a du coup affaire à des physiques crédibles lorsque notre bouboule percute les objets du tableau. Ces derniers, quant à eux, se comportent également de manière tout à fait crédible. Voilà. *Zetanoid* fonctionne, tout simplement parce que l'on y croit.

Site : http://tiny.cc/g2cn0



Ninja vs Samuraï

N'espérez pas trop de combats épiques. Ici, vous aurez plutôt affaire à un jeu de casse-têtes à base de mouvements à effectuer sur de jolies petites cases, sans vous faire chopper par l'ennemi. Astucieux, le concept est de rejoindre la sortie pour passer au niveau suivant et se veut minimaliste, que ce soit graphiquement ou sur un plan sonore.

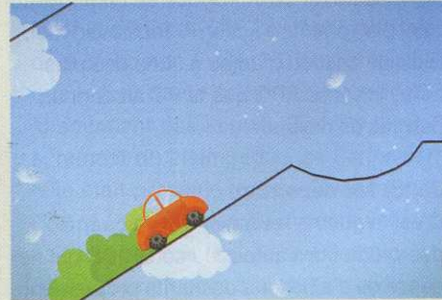
Site : http://tiny.cc/jygys



Xenowar

Quand on voit *Xenowar* pour la première fois, avec ses graphismes de dernier de la classe, on ne peut qu'être sceptique. Mais ce jeu de tactique au tour par tour s'avère finalement sympathique et se décline en deux versions, pour Windows et pour Android. Cette dernière est conseillée si l'on dispose d'un terminal compatible. Original et rigolo.

Site : xenowar.net



Wroom

Les petites voitures, c'est la vie, comme disait ma grand-mère. Plutôt classique, *Wroom* ressemble plutôt à un jeu de plate-forme dans lequel il faut avancer le plus vite possible en effectuant des figures improbables. Le style graphique proche du dessin d'enfant (doué) séduit et le jeu remplit parfaitement son rôle de divertissement casse-croûte.

Site : wroomgame.com

AU JOUR LE JOUR

UNE 3DS POUR JIKA, UN COSTUME DE CATWOMAN POUR DEEZ, **UNE... HEU, SAVON, C'EST QUOI UNE « THÉRAPIE À BASE D'INJECTION BIHEBDOMADAIRE DE FACTEUR IX » ?** ET ÇA VA ME COÛTER COMBIEN, TON TRUC ? JE VOUS AVAIS DIT D'Y ALLER COOL, SUR VOS DEMANDES POUR NOËL !

Mercredi 30 novembre

C'est Noël, les amis. La neige tombe, les sapins se font trancher le tronc, et *Brink* sera gratuit sur Steam durant tout le week-end. Bon, d'accord, quand vous lirez ces lignes, la promotion n'aura plus vraiment d'intérêt, mais on s'en fout, parce que c'est Noël. Les gens sont joyeux, ils achètent des trucs ! Tenez, EA, par exemple, rachète KlickNation, une société spécialisée dans le Free 2 Play, pour nous inonder de jeux Facebook tout moisax. Tiens, mais en voilà, une excellente idée de cadeau : un Free 2 Play ! Justement, *Drakensang Online* prépare sa sortie. Cela dit, d'après les premiers retours, la seule chose qui soit gratuite dans le jeu semble être le téléchargement du client. Et pourquoi pas *Star Trek Online* ? Lui aussi devrait proposer la majeure partie de son contenu pour rien. Toutefois, maintenant que j'y pense, je m'étais juré de ne plus jamais mettre les pieds sur un jeu Cryptic, quand ils ont annoncé que leur MMO *Neverwinter* allait être recadré, et qu'il proposerait un nouveau gameplay orienté « action ». Tous avec moi, faites un coucou d'adieu à l'une des plus belles licences RPG que le PC ait connu. Salauds de ricains !

Jeudi 1er décembre

C'est la guerre, les amis. Oui, la guerre des promotions autour de cette 3DS qui ne cesse de s'afficher à des tarifs proprement indécents. Vous croyez que Jika préfèrera cette version tout en peau de léopard, et la collector *The Legend of Zelda* ? Oui, vous avez raison. Jika est un homme de goût, on va rusher la léopard avant qu'il n'y en ait plus. Sinon, à la page guerre, on trouve toujours l'UFC-Que Choisir et le SELL, qui s'écharpent joyeusement depuis quelques jours. En gros, le premier trouve que le second est un voleur doublé d'un fourbe de première, qui fourgue à ses clients des



jeux pas finis, et avec de plus en plus d'options payantes qui ne l'étaient pas avant. Le second nie tout en bloc, bien évidemment, et pointe du doigt (je vous laisse deviner lequel) une enquête douteuse et un parti pris évident. J'avoue ne pas entendre grand-chose à tout ça... Tiens... Un tout nouveau patch vient de sortir pour *Skyrim*. Il corrige tout un tas de trucs et ... fait voler les dragons à l'envers ?!!? Bah, ne nous plaignons pas : au moins, celui-là, ils ne nous l'ont pas fait payer.



Mardi 6 décembre
Ça a beau être mon quatrième voyage au Canada (pour *Mass Effect 3*, cette fois), j'avoue continuer de conserver une angoisse un peu stupide à l'idée d'affronter le regard implacable des agents des services d'immigration. Et je ne parle même pas de leurs questions tellement pernicieuses : « Monsieur, entrez-vous au canada dans le but de commettre des actes criminels ? » Bon, là je sais, faut répondre non ! « Vous êtes sûr ? » Ah ! bordel !, vous m'avez eu... Je ne m'attendais pas à la relance. Allez, arrêtez-moi. Oui, j'avoue, j'allais acheter un iPad 2 pour le Noël de ma femme. Quoi ? Ce n'est pas illégal ? Tiens donc. Et sinon, vous saviez que *From Dust* s'est super bien vendu sur PS3 et Xbox 360 ? 500 000 versions du jeu, paraît-il. Non, sur PC, on n'a aucune information. En même temps, le jeu est édité par Ubisoft, et tout le monde sait que les joueurs PC prennent un plaisir sournois à pirater sans vergogne tous les jeux de cette société. Si, je vous assure... D'ailleurs, Ubisoft, victime de cette odieuse cabale, a dû se reconvertir dans le développement de MMORPG sur Wii U. Enfin, c'est ce qu'on m'a dit, en tout cas. Je peux passer ? Merci

Vendredi 9 décembre
En cette période de fêtes, n'oublions pas d'avoir une pensée émue et compatissante pour tous ces jeux et ces studios qui continuent de crever dans l'indifférence générale. Oui, l'hiver tue, comme le démontre la fin aussi tragique que brutale de GSC, le studio géniteur du fameux *S.T.A.L.K.E.R.* Je pourrais vous citer également *Star Wars Galaxies*, que l'on enterrera le 15 décembre prochain, ou *Final Fantasy XIV*, dont la mort est programmée deux semaines plus tard... Ah, non, toutes mes excuses... En fait, *Final Fantasy* deviendra simplement payant. Bah, ça revient quasiment au même. Sinon, faisons un peu les comptes : j'ai la 3DS de Jika, l'iPad pour ma moitié, les injections de facteur IX pour Savon... Reste plus que le costume de Catwoman. Sachant qu'un Deez mesure un mètre douze, n'ai-je pas plus de chances de trouver mon bonheur au rayon enfant d'un Leclerc ? Terminons cette semaine chargée avec de la légèreté : nous venons de trouver un grand vainqueur à notre concours « les meilleurs titres de films X ». Le gagnant s'intitule « Vingt mille vieux sous mémère », et c'est Kyo, de *Console+*, qui l'a trouvé.

Lundi 12 décembre
Noël, c'est aussi la période des bilans et des confessions. Ainsi, Richard « Lord British » Garriot se confie sur sa vie, les raisons de l'échec de Tabula Rasa, et son nouveau projet, *Ultimate RPG*, successeur spirituel de l'ancêtre *Ultima Online*. Alain Bazot, président de l'UFC-Que Choisir, se confie également, et redit tout le mal qu'il pense des pratiques de certains gros développeurs. Et Notch, le développeur de *Minecraft*, confie qu'il aimerait passer à autre chose maintenant que son bébé est disponible en version finale. Quant à moi, je vous avoue que cette découverte d'une version de *DosBox* compatible iPad a rempli ma journée de joie. Seul léger problème, il faut avoir jailbreaké le bidule. Pffffff... Mais ma bonne dame, c'est fait depuis long... Heu... Non, c'est Deez qui parle... J'ai pris la place de Kracou, et tout le monde sait que je ne suis qu'un fieffé piratin. Nan, je vous jure, ce n'est pas Kracou qui a un iPad jailbreaké... Il y a de la friture sur la ligne. Ça va couper... Tut... Tut... Tut... Tut...

Mercredi 14 décembre
8 h 26 : comme bon nombre de nantis de la presse vidéoludique, nous sommes invités à la soirée *Star Wars : The Old Republic* sur les Champs-Elysées pour fêter la sortie du jeu. Le débat fait rage : doit-on ou non y aller ? D'autant plus que le loot d'une édition collector n'est absolument pas acquis. Bon, il y aura sûrement du champagne, ou Karine Ferri (elle était présente lors de l'événement *Call of Duty*, y a pas de raison qu'elle ne soit pas là), voire les deux. Hésitation... 8 h 34 : notre accès à la version définitive du jeu vient juste de se débloquer. Autant vous dire que la fameuse soirée *Star Wars : The Old Republic*, on s'en bat désormais le steack. Et pendant que vous tenterez désespérément d'atteindre des caisses surchargées avec votre exemplaire collector en main, nous rirons de vous, avec nos jolis sabres-laser, et nos 15 ou 20 niveaux d'avance.
N00B !

KRACOUKAS

SPÉCIAL ANNIVERSAIRE JOYSTICK

Les 10 numéros qui ont marqué

Pour célébrer son 250e numéro, *Joystick* revient sur les moments forts du jeu PC de ces 22 dernières années, à travers 10 couvertures emblématiques. Et comme on est sympas, on vous fait aussi profiter de nos dons de prescience !



JOYSTICK N° 1 JANVIER 1990



200 VIES INFINIES !

Sans réelle identité, la première couv' de *Joystick* mélangeait un peu tout et n'importe quoi. Et le PC n'était encore qu'une petite machine sympathique que personne ne voyait venir…

Le premier numéro de l'histoire de *Joystick* commençait par un joli tour de passe-passe, vu qu'il ne s'agissait pas d'un nouveau magazine, mais du premier numéro marquant le passage au format mensuel. Un principe qui n'a plus bougé depuis 21 ans, avec le succès que l'on sait. Détail amusant, l'humour corrosif, cynique et impertinent qui a fait la réputation du magazine n'était pas encore là. À la place, on y lit plein de trucs bien écrits mais dans un style… assez scolaire. Ce qui n'est pas forcément étonnant dans la mesure où la vaste majorité des lecteurs du magazine devaient justement passer leurs journées à faire semblant d'écouter leurs professeurs au collège ou au lycée. Oui, je parle bien de vous, et on se demande franchement comment vous êtes devenu cadre, ingénieur ou manager dans ces conditions. Qui aurait embauché un type (ou une femme) sachant qu'il collait des posters d'un vieux beat'em up (Wild Streets) dans sa chambre ? C'était aussi ça, les années 1990, un trop plein de mauvais goût, de couleurs criardes, de posters en tout genre, mais aussi et surtout une ère d'abondance.

Un tout autre contexte

80 jeux testés ! À l'époque, on ne prenait pas de gants et on testait tout ce qui passait et, plus important encore, on le signalait en gros sur la première de couv' afin d'attirer le chaland. Celui-là même qui en avait tellement marre des game over qu'il ne pouvait que tiquer sur l'autre entrée importante du magazine : 200 vies infinies ! Alors déjà, c'est idiot, s'il n'y en a que 200, c'est qu'elles ne sont pas infinies et ensuite, c'était quoi ces petits joueurs tout contents de ne pas finir les jeux sans aide ? Au moins, depuis l'apparition des succès dans nos jeux, les cheat codes n'existent plus (mais les jeux sont mille fois plus simples, c'est vrai). Cependant, 1990 était aussi une année dominée par les jeux issus des salles d'arcade, bien avant que le PC et les consoles les enterrent pour de bon. Ainsi, on retrouvait plein de portages navrants comme *Chase H.Q.*, *Space Ace*, *Hard Drivin'* ou encore *Operation Thunderbolt*. Il faut dire qu'en ce temps-là, des consoles à clavier comme l'Amiga et l'Atari ST faisaient l'actualité, tandis que le PC attendait de vivre sa grande révolution (un an plus tard) pour écraser définitivement le marché. Le lien était d'ailleurs tellement fort que *Joystick* se dotait déjà d'une rubrique console avec quelques jeux testés sans grand enthousiasme. Rubrique qui deviendra ensuite *Consoles News* avant de se transformer en magazine complet sous le nom de *Joypad*. Pour conclure, on remarquera que ce premier numéro ne comportait que 148 pages (blindées de petites annonces, d'astuces et de… pubs) ce qui sera pratiquement doublé par certains numéros des années suivantes.

YAVIN





SHARP VC-T310FM

Il y aura toujours des réfractaires à la programmation des magnétoscopes, qui, il le reconnaître sont parfois d'une insoutenable complexité : mais si vous savez pa vous savez programmer avec le SHARP VC-T310FM, à télécommande vocale : en explique son problème à la télécommande, elle réfléchit à votre place et progran bête pour vous. Franchement, on aura du mal à faire plus simple…

Prix public TTC : 4490 F

Un magnétoscope à programmer vocalement, comme le Siri d'Apple, sauf que l'un des deux fonctionne réellement.



En 1990, on célébrait la violence policière sans se poser de questions.



JOYSTICK N° 48 AVRIL 1994

SEX-APPEAL

Et ben bravo, je vois ce qui a poussé certains à sélectionner ce numéro pour la rétrospective. Bon, allez ! Donnez-moi ce magazine avant qu'il ne tombe entre de mauvaises, heuuu… mains.

Peur de l'autre, peur de la machine ou peur du Sida, le sexe sur ordinateur s'affiche sans complexe. » Parce que le sexe virtuel colle à l'histoire de l'informatique comme le papier jaune au Carambar, il était relativement impensable que *Joystick* ne se penche point sur le phénomène. Ce fut chose faite dans ce numéro 48, que l'on devait avoir encore plus honte de sortir que les autres dans le bus. La rédaction de l'époque en a profité pour faire un tour d'horizon des CD-ROM érotiques et pornographiques. Du strip-poker au calendrier numérique *Playboy*, tous les genres sont abordés, même les plus hard, à l'image de *Dungeon of Dominance* où l'on pouvait mater des vidéos interactives dans lesquelles votre alter ego se faisait rudoyer par une rouquine acariâtre. *Joystick* ne s'est pas contenté de faire un bête catalogue. Il s'est aussi intéressé à la façon dont les 90 % d'utilisateurs masculins d'ordinateurs, dont une bonne part de frustrés, ont commencé à faire circuler des jeux qui se servaient de l'érotisme et de la pornographie en guise de gratification. Imaginez-vous en 1994, obtenir ces bouts de soft sous le manteau, passer outre les problèmes techniques inhérents à ce genre de production et à l'époque, puis se taper des jeux, souvent assez nuls, pour avoir droit à trois minutes d'effeuillage en 800 x 600 ? IL FALLAIT VRAIMENT AVOIR UNE P... D'IMAGINATION, et une patience que tout le monde a oubliée depuis l'arrivée de la fibre.


Quelques pixels amoureusement assemblés, et l'imagination fait le reste.


Interview

Tonia Keyser, ex-miss California, est l'heroïne du jeu Man Enough edite par Tsunami. Question à l'une des pionnières du jeu d'aventure pour adultes, par notre chanceux correspondant Andrew Burgess.

Des lendemains orgiaques

Oh, une interview de l'ex-Miss California, reconvertie pour un temps en icône érotico-vidéoludique !

On m'aurait donc menti ?

Comme quoi, on en apprend tous les jours : c'est en feuilletant ce magazine que j'ai découvert que Sid Meier avait été recruté par Maxis après avoir codé son premier *Civilization*. Et moi qui croyais qu'il avait fondé le studio de ses petites mains blanches. C'était aussi l'époque des aides de jeu à rallonge. Dans ce numéro, c'est *Lands of Lore : The Throne of Chaos* qui est décortiqué donjon après donjon. On retrouve aussi avec délice les balbutiements de la 3D avec texture pleines, comme dans *Starlord* ou *Armored Gedon*. De leur côté, les jeux en 2D isométriques atteignent des sommets en termes de qualité graphique. Il n'y a qu'à voir les captures d'écran d'*Ultima VIII* pour s'en persuader. L'Amiga 500 avait encore de beaux restes également, mais commençait à se contenter du pain bis du PC. À l'image de l'injustement méconnu *Innocent Until Caught* dont le scénario absolument délicieux mélangeait film noir et SF. Pour ceux que la préhistoire de la réalité virtuelle intéresse, il y avait le reportage sur le Festival Imagina de Monaco. Ou la preuve que les années 1990 regorgeaient de visionnaires. À l'époque, on bavait sur la télévision interactive qui devait nous permettre d'acheter à distance, d'interagir avec les producteurs de contenu. Bref, on rêvait à l'Internet grand public.

SAVONFOU



Les pubs de l'époque, c'était quand même la classe à Carpentras.



ECSTATIQUOI ?

Le 5 février 1994, Cyprien Ntaryamira devient président de la République du Burundi trois jours après la sortie du troisième épisode des aventures de *Sonic* sur Megadrive. Coïncidence ?


À l'époque, *Ecstatica* impressionnait par sa beauté mais a (rapidement) très mal vieilli.

En 1994, le prix de vente d'un magazine comme *Joystick* avait déjà fait un joyeux petit bond de 20 %. Pour vous donner une idée (et sans compter l'inflation !) on était passé de 3,8 à 4,6 euros. Certes, il y avait plus de pages, 228 rien que pour ce numéro 54 (« unique au monde », nous indique la couv'), mais le prix du papier n'était pas non plus ce qu'il est aujourd'hui. Les 5 années qui séparent ce numéro du premier mensuel correspondent d'ailleurs au temps de développement d'*Ecstatica*, un jeu d'aventure très particulier sorti tout droit des studios Psygnosis quelques mois avant leur rachat (et un peu leur destruction) par Sony et sa Playstation. Le développeur avait bien marqué l'histoire de ce début de décennie avec des titres aussi prestigieux que *Lemmings, Shadow of the Beast, Armour-Geddon* et j'en oublie forcément quelques-uns. Pour *Ecstatica*, si l'attente fut longue, son oubli fut en revanche assez rapide et malgré le prompt développement d'une suite, peu de gens se souviennent encore de cet univers atypique et effrayant. Quoi qu'il en soit, nous étions alors à un véritable tournant de l'histoire, l'Amiga et l'Atari ST vivaient leurs derniers instants et Internet commençait à poindre le bout de son gros nez.


Le Minitel commençait sa longue descente vers les oubliettes de l'Histoire.

La fin du PC ?

À l'ère du très populaire Minitel, les rédacteurs jouaient le côté pédagogique en sortant un dossier intitulé « Internet, c'est quoi exactement ? » Nous sommes en 2011 et certains politiciens continuent à se poser la question ou à nous inventer des réponses à base de meurtriers, pédophiles, terroristes et autres trucs effrayants bien loin des réalités du réseau des réseaux. Côté jeux, les hits se bousculaient. On parlait de *Theme Park* (ressorti tout récemment pour les machines sous iOS dans un affreux modèle freemium), d'*UFO*, de *Colonization*, de *Commander Blood* ou du *Magic Carpet* d'un Peter Molyneux qui tenait encore ses promesses. Le nombre de hits au cm² était juste invraisemblable même si, de ce côté, on ne peut pas vraiment dire que l'on ne soit pas gâtés de nos jours. Gros fantasme de l'époque, la console 3DO se déclinait en version carte fille pour PC, permettant de jouer à tous les jeux d'une console qui a vu naître une saga aussi prestigieuse que *Need for Speed*. Le premier volet n'était d'ailleurs qu'une gigantesque repompe du concept de *Test Drive*, ce qui signalait d'ores et déjà que la série passerait sa vie à se chercher une identité. Nous étions alors à quelques encablures de la sortie des surpuissantes (toutes proportions gardées) Playstation et Saturn, consoles qui allaient marquer un sérieux tournant technologique et dont bon nombre d'observateurs ressassaient alors qu'elles signaient la fin du jeu vidéo sur micro-ordinateurs. Comme quoi, la connerie, ça ne date pas d'hier.

YAVIN


17 ans avant *The Run*, *Need for Speed* était un bon jeu, lui.



JOYSTICK N° 64 OCTOBRE 1995

LE BLIZZARD SE LÈVE

Warcraft II est une énorme pierre sacrée dans le jardin de tout gamer qui se respecte. Normal que nous revenions sur le *Joystick* qui a su afficher un jeu aussi magique sur une couverture aussi hideuse.

Alors là, attention, je vais entrer en mode « je raconte ma vie ». En 1997, j'étais un peu con, et entre deux vaines tentatives pour arracher une place en première S, je participais à la guerre des consoles sous l'étendard, déjà en lambeau, de la Sega Saturn. C'est sur cette console que j'ai découvert *Warcraft II : The Dark Saga* (qui comprenait *Tides of Darkness* et l'extension *Beyond the Dark Portal*). Le coup de foudre fut immédiat mais à la sortie du lycée, mes potes m'ont fait remarquer que le jeu existait depuis deux ans sur PC et qu'il était justement plus manœuvrable à la souris. C'est ainsi que je me suis ouvert au monde du PC. Vous pouvez même m'imaginer baignant dans une lumière dorée, accompagné par des anges androgynes indifférents à mes boutons d'acné. C'est pourquoi ce numéro 64 de *Joystick* fait un ricochet gagnant dans mon histoire personnelle de joueur (sérieux, les gars, j'offre une boîte de Pépito à celui qui grattera une intro plus poussive). Malgré la couverture, le jeu de Blizzard n'avait droit qu'à deux pages de preview, perdues entre une pub pour *Brain Dead 13* et un article sur *Destruction Derby*. Il faut dire que Blizzard (et Ubisoft qui éditait la version PC) se taillaient déjà une réputation de grandes muettes. On devait manquer singulièrement d'informations à la rédaction. *Joystick* était néanmoins formel : *Warcraft II* serait à n'en pas douter « une révélation » et « un événement ». Ils ne se sont pas trompés, *Warcraft II* a posé les bases du STR moderne, non seulement en imposant son système de ressource et le brouillard de guerre, mais aussi en démocratisant le jeu en réseau. C'était en effet un des premiers à proposer un mode multijoueur relativement simple à utiliser. Plus de quinze ans plus tard, on perçoit immédiatement la filiation en se connectant à Battle.net.


Puisqu'on vous dit que *Cyberia 2* était une révolution graphique !


Phantasmagoria, un drôle d'ovni qui n'a pas fait des masses d'émules.

Querelles de salon

C'est aussi dans ce numéro que l'on retrouve un long reportage sur les nouveautés de l'ECTS, un grand salon londonien du jeu vidéo, incontournable jusqu'à sa décadence puis sa disparition en 2004 et le triomphe de l'E3. En 1995, le salon pétait encore la santé puisqu'on y découvrait les premières images de *Hexen-Beyond Heretic*, de *Time Commando*, et de la révolution visuelle qu'allait être *Resurection : Cyberia 2*, une révolution visuelle uniquement parce qu'à part sa belle gueule, il n'avait pas grand-chose pour lui, le pauvre. Pour finir sur une note « ils faisaient des drôles de trucs en ces temps-là quand même », parlons de *Phantasmagoria*, un film gore interactif avec parfois une pointe d'érotisme imaginé par Roberta Williams, pionnière du jeu d'aventure. Le vénérable Caféine semblait un peu dubitatif devant cet objet étrange peuplé d'acteurs dont le talent était digne des pires boulards des années 1980. Mais que voulez-vous, c'était une époque folle où le jeu vidéo se cherchait un peu.


Avec ses graphismes fins, et sa campagne haletante, *Warcraft II* a ouvert la voie au STR moderne.

SAVONFOU

JOYSTICK N° 70 AVRIL 1996



"COME GET SOME"

Un numéro chaud bouillant, des hits par dizaines, des jeux à venir par centaines, une révolution technologique en cours et le futur dès à présent, c'était un peu ça, l'histoire d'avril 1996.

Reflet de son époque, la couverture du numéro 70 attire l'œil et ose enterrer *Doom*, renvoyé à ses chères études par un *Duke Nukem* en pleine forme. Le titre marquera une génération entière de joueurs qui en attendront une suite… pendant 15 ans. La suite, on la connaît et on ne va pas en reparler de peur de se remettre à vomir. Plus intéressant, ce numéro traitait aussi *Quake*, nouveau FPS d'id Software qui allait sortir quelques mois plus tard et bousculer les choses en ce qui concerne la « vraie » 3D au lieu des représentations en trois dimensions mais dont les différents plans utilisables par le joueur ne pouvaient alors se chevaucher (comme dans *Doom* ou *Duke*, donc). Quake allait aussi populariser le combo clavier/souris que l'on avait déjà entrevu dans le *Terminator : Future Shock* de Bethesda sans pour autant que le studio réussisse à l'imposer. Quoi qu'il en soit, les deux FPS phares de 1996 allaient ouvrir la voie à une véritable rafale de titres d'excellentes factures dont l'apothéose sera le fantastique *Half-Life* d'une petite boîte en devenir et qui avait eu la bonne idée d'utiliser une variante du moteur 3D de *Quake*. D'ailleurs, la rédaction se demandait s'il était judicieux d'investir dans une carte accélératrice. Vu la tournure des événements, la réponse était oui, manifestement.



Sous-estimée, la série *Descent* offrait une expérience peu commune pour l'époque.

Bonnes réseaulutions

L'autre question cruciale du moment était de savoir s'il fallait se monter un petit réseau pour jouer entre potes. Et tout cela pour « seulement » 750 francs (soit 115 euros, sans prendre l'inflation en compte). Ah que tout cela coûtait cher à l'époque ! Il n'en reste pas moins que ce numéro et le contexte dans lequel il est sorti annonçaient la couleur et traçaient l'histoire du jeu vidéo PC pour les 20 années à venir. Finalement, la Playstation et la Saturn qui devaient tuer le PC un an plus tôt étaient déjà rattrapées technologiquement et même si certains portages faisaient envie (*Virtua Fighter Remix* et *Panzer Dragoon*, annoncés dans ce même numéro) on ne rougissait déjà plus des jeux spécifiquement pensés pour le PC. Tous ceux qui se seront essayés sérieusement à *Descent 2* avec autre chose qu'un bon joystick savent parfaitement pourquoi il ne fallait pas le tenter autrement. Notons par ailleurs que le prix du magazine était de 35 francs (5,3 euros) et qu'il était alors vendu comme traitant principalement le PC et le Mac. Et la 3DO, que *Joystick* a toujours considérée comme une sorte de PC, peut-être parce que le PDG de l'entreprise, Trip Hawkins, venait de chez Electronic Arts. Aujourd'hui, le bonhomme bosse sur des jeux pour smartphones avec sa boîte Digital Chocolate. Les temps changent…

YAVIN



Avouez qu'en regardant cette image, vous pensez automatiquement "come get some".



Grâce à la 3DFX, la « fin du PC » ne sera bien vite plus qu'un mauvais souvenir.

JOYSTICK N° 83 JUIN 1997



SADIQUEMENT VÔTRE !

Homagad ! 16 pages de test sur *Dungeon Keeper* ! Etait-ce un ultime hommage au Peter Molyneux de la grande époque Bullfrog, avant sa métamorphose en bullshiteur de classe internationale ?

En juin 1997, Seb écrivait un intarissable test de 16 pages sur l'excellent *Dungeon Keeper*, probablement un des plus longs tests jamais parus dans *Joystick*. Je n'ai pas connu le Seb en question, mais s'il était pigiste, il a dû gagner de quoi passer de chouettes vacances au soleil. En 16 pages, le jeu de Bullfrog que Peter Molyneux a, paraît-il, imaginé alors qu'il était bloqué dans les embouteillages, est disséqué de fond en comble. Avec des articles détaillés sur les créatures, les pièges, le jeu en réseau, et même des pages qui sentent bon le remplissage sur les réglages graphiques ou l'interface. Pour le lecteur, c'est comme s'il avait déjà joué au jeu. Il faut dire qu'à cette époque, Internet était encore balbutiant, et un tel luxe de détails descriptifs n'était pas inutile dans un magazine. Les lecteurs allaient en effet devoir attendre encore cinq ou six ans avant de streamer comme des fous sur le Web. Ce qui est drôle, c'est que *Dungeon Keeper* n'est plus aujourd'hui qu'un vague nom dans la mémoire des joueurs (en dehors d'un certain nombre d'esthètes). On sait que ce jeu a existé, et qu'on y incarnait un maître de donjon sadique qui devait empêcher les aventuriers de squatter la salle aux trésors. On sait aussi qu'on s'appuyait sur des monstres bien fourbasses et de pièges bien retords, mais... on n'y a pas joué parce qu'à l'époque, on passait toutes nos parties en LAN sur *Command & Conquer* ou sur *Diablo*.



It's a trap !



Little Big Adventure 2 : la féérie à la française.

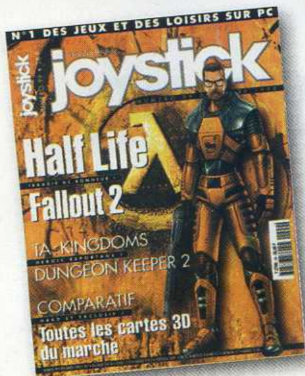
Mémoire sélective.

Dungeon Keeper était une véritable perle bourrée d'idées et d'humour noir, mais les joueurs de l'époque ont plus souvent craqué pour des titres au contenu plus prévisible, et dont l'achat paraissait a priori moins risqué. Rien que dans ce numéro 83, on trouve des tests plus courts de jeux qui sont bien plus profondément gravés dans la mémoire collective. *X-Wing Vs Tie Fighter, Atlantis,* le merveilleux *Little Big Adventure 2* (bon ça, j'avoue, c'est plus personnel) sans oublier les premiers éléments d'*Unreal*. Il est aussi très marrant de voir que les foules de l'époque (enfin rapportées au public du jeu vidéo de la deuxième moitié des années 1990) pouvaient se passionner pour des genres ardus. Les cours de récré vibraient pour *Theme Hospital* ou pour *Red Baron 2*. Pour finir sur une note un peu lolesque, ce numéro de *Joystick* contenait aussi un fort intéressant reportage de Morgan sur le X-Engine 3.0, l'arme absolue de Bethesda qui devait signer « la fin des bugs ! » À cette occasion, tout un tas de jeux étaient annoncés par le développeur américain, et promis juré, grâce à ce moteur 3D rutilant, ils seraient « tous en haute résolution, en 65 000 couleurs, et stables ». Morgan, où que tu sois et quoi que tu sois devenu, je suis sûr d'une chose, tu as dû bien te marrer en lançant ta première partie de *Skyrim*.

SAVONFOU



Dungeon keeper, ou *D&CO* à la sauce SM.



MELTING HOT

Pour certains, c'est la chronique. Pour d'autres, le « Au jour le jour » ou le « Et poke et peek ». Personnellement, c'est la rubrique « tests » sur laquelle je me suis toujours rué en ouvrant un *Joystick*.

On ne vous apprendra rien si l'on vous dit que le cœur de notre métier reste la critique des jeux. Naturellement, la rubrique « tests » a toujours été le centre névralgique de *Joystick*, le lieu où des papiers mythiques ont pris vie, que ce soit celui de *Dungeon Keeper* en 1997 ou bien celui de *Derrick* en 2011. Par un heureux alignement astral, il se peut même qu'un seul numéro regroupe plusieurs articles marquants en son sein. C'est le cas du numéro 99 où l'on pouvait lire, pêle-mêle, les critiques de *Rainbow Six*, de *Carmageddon 2*, de l'*Odyssée d'Abe* ou de l'épouvantable *Sanitarium*. Mais ce n'est pas tout ! Bob Arctor s'était par exemple plongé avec avidité dans *Fallout 2*. Il lui avait pardonné son moteur vieillissant et ses bugs envahissants pour ne retenir que les bons côtés. Le scénario, l'ambiance, la narration. Bref, tous ces éléments qui ont contribué à faire de *Fallout* l'une des sagas les plus célèbres du jeu PC. Et pourtant, croyez-le ou non, mais le RPG de Black Isle Studios n'était même pas la star de ce mois de décembre 2008. Non, la vedette, c'était un certain Gordon Freeman.

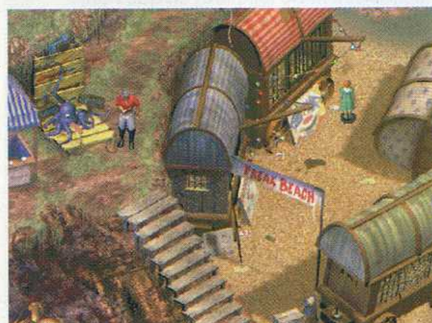

Pour résumer, *Fallout 2*, c'était moche, c'était buggé, mais qu'est-ce que c'était bon !

Passion intacte

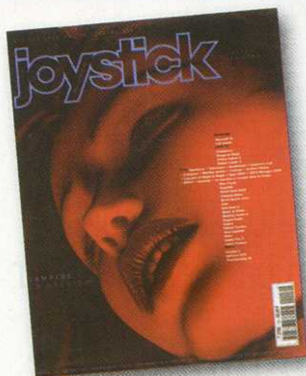
Colossal. Dans tous les sens du terme. C'est l'adjectif qui convient sans doute le mieux au test de *Half-Life* rédigé par Iansolo. Pendant huit longues pages exaltantes, remplies d'une passion communicative, il s'était acharné à coucher sur papier toutes les émotions qu'il avait ressenties en face du FPS de Valve. À l'époque, en termes d'immersion, de mise en scène, de narration, d'IA, et de scripts, c'était tout simplement du jamais vu ! Et Iansolo de le hurler sur tous les toits, comme un possédé, quitte à péter carrément les plombs en balançant un screen du boss de fin et en parlant d'une durée de vie de quarante heures. Mais on lui pardonne bien volontier ces craquages, tant l'article avait su faire mouche. Tout simplement parce que *Half-Life* était devenu un titre indispensable pour quiconque avait lu le test. Pour quiconque s'était marré en parcourant les mésaventures de Freeman racontées à la première personne. Pour quiconque s'était demandé si le journaliste n'exagérait pas quand il affirmait que les Marines gérés par l'Intelligence Artificielle progressaient comme « dans la guerre réelle ». Bref, avec ses mots à lui, Iansolo avait su générer un réel sentiment de besoin, poussant le petit Deez, comme tant d'autres gamins dans son collège de l'époque, à réclamer *Half-Life* pour Noël. Alors, bien sûr, en 2012, les tests de *Joystick* n'ont plus la même ambition informative et descriptive. N'importe qui peut en effet aller sur Internet et se renseigner sur le background du jeu qui le branche. En revanche, la passion du jeu vidéo que Iansolo a su véhiculer en son temps, on vous promet que l'on s'efforcera toujours de la partager. Vous le verrez dans notre test de *Half-Life 3* ! Il sera dantesque !

DEEZ


Le seul autre FPS solo de ces 15 dernières années aussi prodigieux que *Half-Life*, c'est *Half-Life 2* en fait.


Il y a deux choses capables de traumatiser un enfant à vie : *Téléchat* et *Sanitarium*.

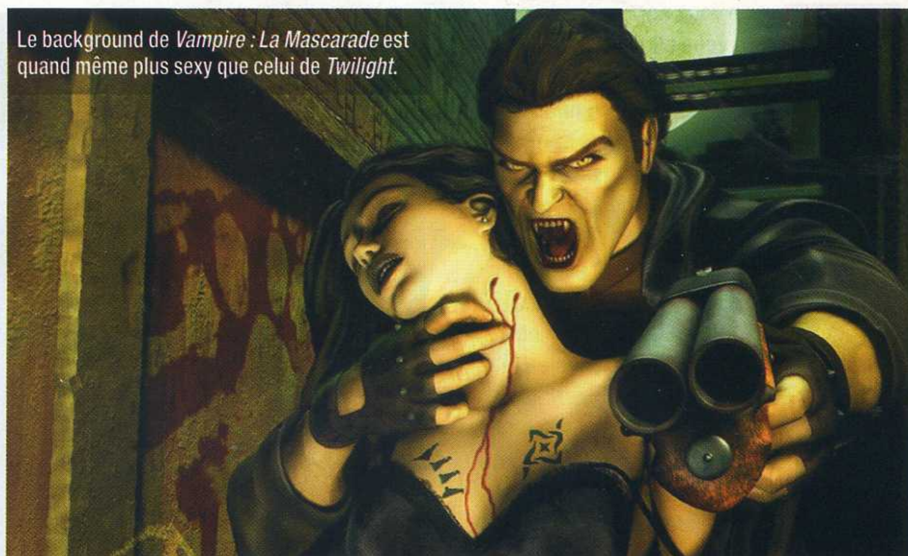
JOYSTICK N° 116 JUIN 2000



THE VAMPIRE DIARIES

En juin 2000, votre serviteur suivait les victoires de la France à l'Euro, Jika entamait sa carrière de gigolo, et Kracou se faisait traiter de n00b sur *EverQuest*. Comme quoi, certaines choses changent, d'autres non.

Si 1969 fut l'année érotique, 2000 a surtout rimé avec l'adjectif psychédélique. C'est en tout cas la seule explication plausible en ce qui concerne la rédaction de *Joystick*, qui a enchaîné les couvertures invraisemblables à un rythme infernal. Couleurs flashies tendances warholiennes (n° 122), dessins hypnotiques ayant causé des crises de cécité dans tous les kiosques de France et de Navarre (n° 114)… On ne sait pas ce que servaient les machines à café de l'époque, mais c'était du très lourd. Pour illustrer plus précisément cette période fofolle, souvenez-vous du *Joystick* numéro 116 de juin 2000. Allons même plus loin. Souvenez-vous du moment où vous avez cherché le magazine chez le marchand de journaux. De loin, tout ce que l'on distinguait, c'était un visage de femme, à la fois lascive et souffrante, baignant dans des tons de rouge et de noir. En prenant le mag en main, on y voyait plus clair. On remarquait le côté très épuré de la couverture ainsi que le petit sommaire disposé en crucifix sur la joue de la demoiselle. Et ces trois mots qui traînaient en bas à gauche : « Vampire : la preview ». Alors, certes, les couvertures de l'époque faisaient autant d'effet qu'une soupe aux champignons de l'espace. Mais elles étaient aussi soignées, recherchées. Elles étaient le reflet d'une époque insouciante, où la presse papier était forte, où Internet était encore un luxe et où l'Equipe de France de foot dominait le monde.


Le background de *Vampire : La Mascarade* est quand même plus sexy que celui de *Twilight*.



Max Payne, ou quand la souffrance (l'envie pressante ?) se lit en permanence sur le visage.

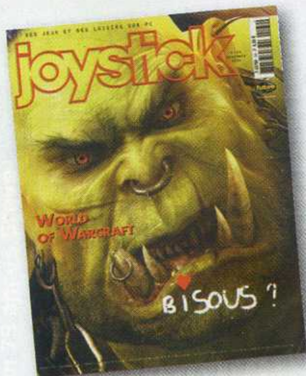
Passé recomposé

L'autre particularité de ce numéro réside dans l'intemporalité de certaines de ses thématiques. Il est par exemple amusant de constater qu'il y a presque douze ans, le rédacteur en chef (Cyrille Baron) s'indignait déjà du trop grand nombre de suites de jeu. Dans son édito, il reprochait aux grosses boîtes de sucer la créativité des développeurs jusqu'à laisser des séries entières exsangues. Ce qui peut paraître incroyable quand on constate le nombre hallucinant de pures nouveautés évoquées dans ce numéro ! *Max Payne, Asheron's Call, Dungeon Siege, Black & White* et évidemment *Vampire : La Masquarade*. On retrouve même un test hilarant du *Daïkatana* bien foireux de John Romero ! Mais que dirait Cyrille Baron aujourd'hui en voyant *Call of Duty* se cloner d'une année sur l'autre ? Peut-être irait-il se réfugier dans des mondes meilleurs, vivre une autre vie dans l'un des nombreux jeux de rôle ayant vu le jour à ce moment-là. Qu'il s'agisse d'Action-RPG, de MMO ou de hack'n slash, le début du XXIe siècle a vraiment été placé sous le signe du dépaysement et de l'aventure. Douze printemps plus tard, au sortir d'une année 2011 qui nous a vu nous extasier devant *The Witcher 2* et *Skyrim*, on peut donc se dire avec soulagement que certaines choses restent immuables. Oui, les couvertures ont changé. Les rédacteurs ont changé. Les politiques des éditeurs ont changé. Mais notre passion pour le RPG, elle, ne s'est jamais démentie.


Daïkatana, le jeu qui a vu Pomme De Terre mourir, terrassé par une morsure de grenouille.

DEEZ

JOYSTICK N° 164 NOVEMBRE 2004



LE MMO NOUVEAU

On lui prévoyait un avenir grandiose et on était encore loin du compte. *World of Warcraft* orne cette magnifique couverture de novembre 2004 avec un bon gros orque des familles en quête d'amour.

World of Warcraft ne fait pas l'unanimité dans la rédaction. Certains le voient comme LE porte-étendard du gaming PC. La grosse success story aux 12 millions de joueurs qui a inscrit son nom en lettres de feu au firmament de l'Histoire du jeu vidéo. Pour d'autres, il est également le fossoyeur de la créativité et de bon nombre de studios. « Le temps que les joueurs passent sur *WoW*, ils ne le passent pas sur d'autres jeux » m'expliquait en substance Pierre Carde à la sortie de la Game Developers Conference qu'il avait organisée à Paris. Depuis sa sortie en février 2005, il n'y a quasiment pas un seul MMORPG qui n'ait tenté de copier, sans jamais l'égaler, ses mécanismes, son interface, son PvP ou son artisanat. Le MMO de Blizzard est une sorte de divinité hindoue, créant d'une main et détruisant de l'autre. Fin 2004, on ne se posait pas encore la question. Fumble nous détaillait par le menu ses premières cavalcades dans le monde d'Azeroth, et on sent bien dans sa description qu'il allait y avoir un avant et un après *World of Warcraft*, tout simplement parce que « Blizzard a cherché à faire un jeu, un vrai, un divertissement pour tous et pas seulement un MMORPG de plus pour les fans. » Tout est dit, on allait assister au décollage en flèche du premier et du plus gros éleveur en batterie de Kevin du monde.

Tribus et guerres antiques

Qu'est-ce qu'on avait d'autre dans ce magazine ? Les ricanements de Caféine sur les déboires du développement de *Warhammer Online*, qui devait être bouclé un an et demi plus tard. Vu la bérézina qui entoure ce jeu, il a dû passer ces six dernières années à se bidonner, le Caf'. On assiste également aux premiers éléments de rumeur concernant un petit jeu assez prometteur et au nom de friandise : *Bioshock*. À part ça, qu'est-ce qu'on a ? Une tétra-chiée de FPS sur la Seconde Guerre mondiale (c'était l'époque qui voulait ça) et puis... HA OUI ! Un long et enthousiaste test d'Atomic sur ce qui est, selon moi, le meilleur épisode de la série de *The Creative Assembly*, à savoir *Rome : Total War*. Fini les sprites, Des milliers de pioupious en vraie 3D s'affrontaient sur les pourtours de la Méditerranée. En prime, cet opus disposait des meilleures séquences de siège jamais vues. Des blocs entiers de guerriers s'écharpaient en haut des murs de Thèbes. Et malheur aux vaincus qui étaient systématiquement poussés dans le vide par les vainqueurs. On assiste également à l'arrivée d'un des meilleurs FPS multi jamais créés de la main de l'homme : *Tribes Vengeance*. Des cartes immenses, des assauts coordonnés au sol et dans les airs, et surtout une vitesse et une nervosité comme on n'en fait plus, ma bonne dame. Comme le disait Dr.Loser, c'était du FPS pour homme !

SAVONFOU



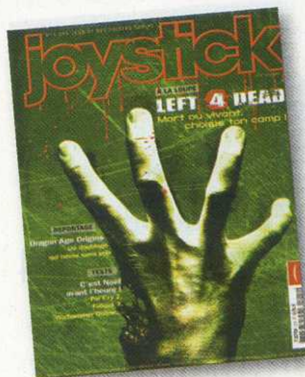
Ha bah tiens, les moyens de transport automatisés : un autre truc qui a été copié partout.



À l'époque de *Rome : Total War*, fallait pas marcher sur les arpions de la Grèce pour une histoire de dette pas payée.



Une image à regarder en écoutant un air de Wagner.



JOYSTICK N° 212 DÉCEMBRE 2008

LA MORT VOUS VA SI BIEN

Un focus sur *Left 4 Dead*, une bêta de *GTA IV*, un test de *Fallout 3*… Et pourtant le point d'orgue du n° 212 reste une brève sur la fusion de GameTap et de Metaboli avec un lolcat en illustration. Étonnant, non ?

À bien des égards, le *Joystick* numéro 212 marque la fin d'une époque. Pas pour le magazine en tant que tel, qui vivra encore une année entière sous cette forme avant d'être retouché par le scalpel des maquettistes. En fait, c'est pour l'industrie du jeu PC tout entier que la fin de l'année 2008 fait figure de période charnière. Il suffit d'ailleurs de jeter un œil à la rubrique « tests » pour s'en rendre compte. La star du mois, c'est *Dead Space*. Autrement dit, une nouvelle licence, plutôt pensée pour la console que pour le PC, qui plus est, en dépit d'une optimisation magistrale. Du haut de son 8/10, le jeu d'EA domine un bon paquet de titres pourtant inféodés à nos machines, comme le revival de *King's Bounty* mais surtout comme *Far Cry 2* et *Fallout 3*. Deux titres qui ont en commun d'avoir donné l'impression d'être rabotés pour s'adapter à la Xbox 360 et à la PS3. Plus que *Far Cry 2*, pour lequel Sundin s'était montré vraiment bien urbain avec son 7/10, c'est surtout *Fallout 3* qui va susciter d'immenses regrets, tant cet opus a semblé galvauder l'héritage d'une série mythique. Avec là aussi un 7/10 (mérité, pour le coup), les plus intégristes d'entre nous iront même jusqu'à décréter que le jeu PC était mort ce jour-là. Ce à quoi on peut répondre : « Heureusement que le jeu PC est mort devant *Fallout 3*, il a pu échapper à *Duke Nukem Forever*. » Haha… OH WAIT !


Ne pas laisser le chien Canigou dans Fallout 3 était la mission la plus périlleuse de toutes.


Dead Space a prouvé qu'un bon survival horror ne nécessitait pas forcément une jouabilité ankylosée.

BRAAAAAIN !

L'autre signe annonciateur d'un changement d'époque, bien moins funeste cette fois-ci, on le retrouve dès la couverture du magazine. Ce bon vieux Lucky revenait tout juste de chez Valve et ce fou s'était coupé le pouce de la main droite, simplement pour cosplayer *Left 4 Dead*. C'est dire à quel point il avait été soufflé par le projet de Valve ! Un projet reposant sur un concept d'une simplicité confondante mais d'une efficacité fantastique. Un an après *Team Fortress 2*, ces génies de Valve continuaient donc de réinventer le FPS multijoueur et coopératif, avec une facilité presque gênante pour la concurrence. Bref, si l'on a aussi choisi cette couverture gentiment dégueu, c'est aussi pour saluer la boîte grâce à laquelle le jeu PC perdure contre vents et marées. Notamment grâce à Steam qui, avant d'être une monstrueuse machine à fric, est surtout un soft ayant grandement facilité le jeu multijoueur, le team-play, ou encore la création de clans voulant s'entraîner en vue de tournois E-sportifs. Enfin, plus spécifiquement, *Left 4 Dead* a contribué à la repopularisation du zombie, créature fantastique que l'on retrouve aujourd'hui à toutes les sauces, y compris dans des concepts méchamment barrés. Et juste pour ça, merci *L4D*, merci Valve. Et merci *Joystick*, pendant qu'on y est.

DEEZ


Left 4 Dead a poussé la notion de coopération dans le FPS jusqu'à son paroxysme.

JOYSTICK N° 500 iJANVIER 79 APRÈS STEVE JOBS

PETER MOLYNEUX : «CETTE FOIS, C'EST POUR DE VRAI !»

ijanvier - an 79 après Steve Jobs

joystick

numéro 500

WORLD OF WARCRAFT

le 42e add-on qui va tout changer !

549 Digicrédits seulement ! (soit 160 crédits)

REPORTAGE

E3 en direct de Roubaix

PREVIEW

DUKE NUKEM FOREVER 2

On l'a testé, il va sortir !

TEST

CALL OF DUTY : GALACTIC WARFARE 3

L'épisode de trop ?

MATOS

ENFIN !

La carte graphique qui va faire tourner Crysis

SCOOP !

Activision Blizzard racheté par Davilex !

RÉTRO

VIRTUALITÉ AUGMENTÉE

Pourquoi c'était une mauvaise idée



200 cyberpages - Inclus : micropuce de 3.5 Po, compatible tous cérébro-OS

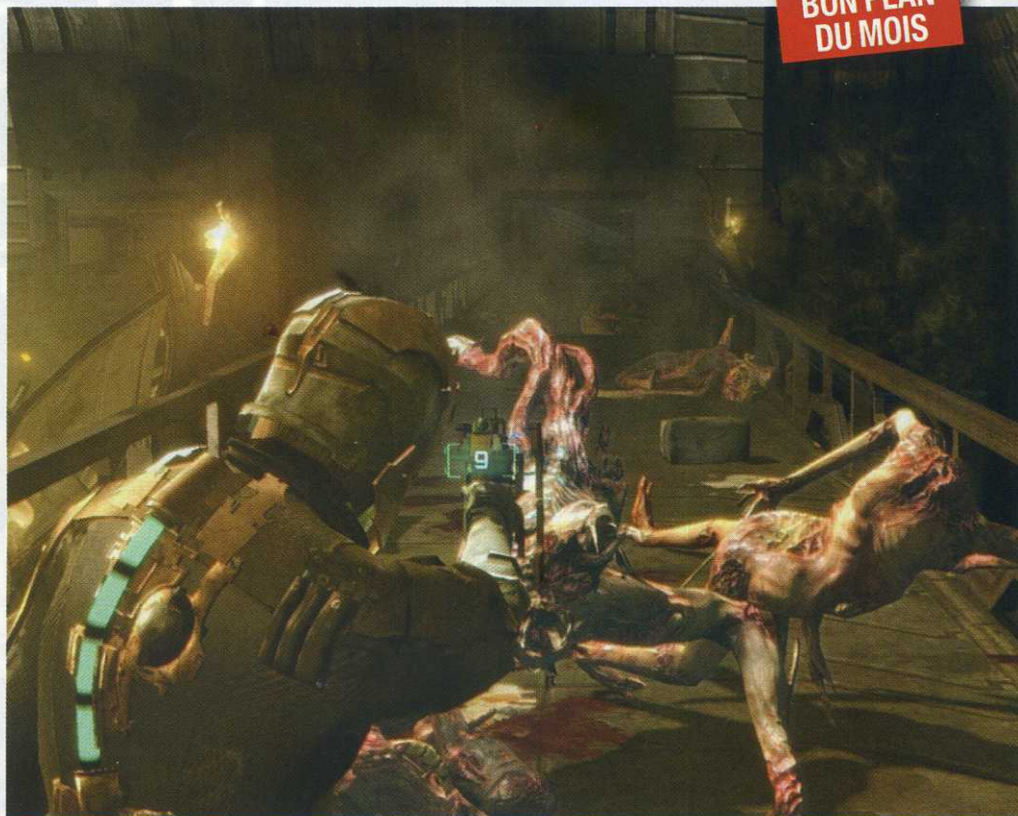
OPINION

PAR VAN PELT

Confessions infimes

Or donc nous voici arrivés au 250e numéro de *Joystick*. Soit 22 ans entièrement consacrés au jeu PC. Une majorité internationale avérée, donc, qui permet de fait au magazine de se rendre en voiture dans n'importe quel strip-club honorant notre belle planète de sa présence. Pour la maturité, par contre, on repassera, mais que voulez-vous ? C'est le prix de l'impertinence. Enfin, personnellement, j'aime bien penser ça. Et d'ailleurs, en parlant d'impertinence, j'aimerais profiter de ces quelques lignes qui me sont accordées pour vous faire une confession qui en ces pages pourrait paraître suicidaire : la série *Star Wars* me fait incroyablement chier. Pas pour des motifs aussi pétés que Jar Jar Binks ou « le bruit que font les vaisseaux dans l'espace alors qu'en vrai c'est même pas possib', han ! » Non. La série dans son ensemble m'ennuie profondément, et ça s'arrête là. En temps normal, je le vis assez bien… Mais à l'aube de la sortie d'un jeu comme *SWTOR*, alors que Jika et Kracou ont décidé de s'exprimer exclusivement en dialecte Wookie pour marquer le coup, ça peut devenir un peu plus compliqué.

BON PLAN DU MOIS



Éditeur Editeur Electronic Arts - **Développeur** EA Redwood Shores - **Prix** 15 euros environ

DEAD SPACE

Amateurs de SF, jetez-vous sur le premier *Dead Space* d'Electronic Arts. Sorti à une époque où les suites de suites de suites se bousculaient déjà, le jeu réussit à s'imposer en tant que nouvelle licence, tout en déterrant le genre pourrissant du survival horror. Bien sûr, le tout lorgnait énormément vers l'action et on restait bien loin de jeux comme *Alone in the Dark* ; mais l'ambiance était là. Et puis excusez-moi, mais malgré son statut de héros spatial, Isaac Clarke ne s'est jamais senti obligé de faire des moulinets de sabre lumineux en robe de bure. Faut dire qu'à la base, il est ingénieur, le bonhomme. Pas cyber-spadassin-mystique du futur. Du coup, on se sent un peu démuni quand il s'agit d'assurer sa survie dans un vaisseau infesté de Necromorphs dégueulasses. Et il pourra donc arriver aux plus sensibles de se chier dessus, oui. On leur conseille quand même d'éviter de le faire pendant l'une des nombreuses scènes en apesanteur du jeu.



VAN PELT

Il me semble de bon ton de profiter de ce numéro daté de janvier 2012 pour vous souhaiter une très bonne année. Mais attention, je ne le fais pas au nom de toute l'équipe. Si personne d'autre n'est foutu d'y penser, c'est pas mon problème.

JEU DU MOMENT : The Elder Scrolls V : Skyrim
JEU ATTENDU : Dishonored



SAVONFOU

Quand j'étais petit, le père Noël était mon oncle qui venait me souffler son parfum d'alcool de patate avant de vomir sur mes souliers. Maintenant que je suis grand, je perpétue cette grande et noble tradition en terrorisant mes petites cousines. Joyeux Noël à tous !

JEU DU MOMENT : Battlefield 3
JEU ATTENDU : Shootmania



CYD

Ce mois-ci, j'ai… Qu'est-ce que j'ai fait déjà ? Hum… Pas grand-chose, à vrai dire, à part jouer à *SWTOR* ! Il faut dire que j'ai un emploi du temps qui me permet de me lancer corps et âme dans un MMO, maintenant. À plus, sur Hoth !

JEU DU MOMENT : Star Wars : The Old Republic
JEU ATTENDU : Un taf



FRAY 60
Savonfou est allé prendre la température chez Brain Candy : il fait *Fray*.



BATMAN : ARKHAM CITY 70
Un peu en retard, Batman finit tout de même par débarquer sur PC.



TRINE 2 74
Plans à trois en cosplay dans les buissons magiques : deuxième prise !

Les tops du mois

FPS MULTI
1- Battlefield 3
2- Team Fortress 2
3- BRINK

COURSE AUTOMOBILE
1- F1 2011
2- DiRT 3
3- iRacing

RPG
1- The Elder Scrolls V : Skyrim
2- The Witcher 2
3- Might & Magic Heroes VI

JEUX INDÉ
1- Minecraft
2- Limbo
3- The Binding of Isaac


The Elder Scrolls V : Skyrim


Battlefield 3


F1 2011


Minecraft



YAVIN
Les fabricants de capsules de café sont ingénieux. Les bougres ont fait en sorte qu'une capsule ne fonctionne qu'une fois. Du coup, repassé, le café est juste imbuvable. Je le sais, je l'expérimente tous les matins.

JEU DU MOMENT : Ace of Spades
JEU ATTENDU : The Witness



JIKA
Pendant que môssieur Kracoukas fait l'andouille par -16 au Canada, Bibi se tape tous les tests à relire. Croyez-moi, avec Savonfou dans l'équipe, je peux désormais faire la dictée de Pivot une main dans le dos.

JEU DU MOMENT : Le correcteur de Word
JEU ATTENDU : Les vacances (sortie en 2013)



KRACOUKAS
SWTOR est sorti, et malgré tout le mal que j'ai pu en dire, n'en doutez pas, je serai dessus durant la prochaine quinzaine. Serveur Huntmaster, ObiKracou. Vous me reconnaîtrez facilement : je suis celui qui arrive dans votre dos pour vous poignarder.

JEU DU MOMENT : Star Wars : The Old Republic
JEU ATTENDU : Des vacances…



Cyberpunk is not dead! Cette version alpha de *Fray* confirme tout le bien que l'on pensait de ce bon petit titre frenchy.

Genre Escouade tactique / **Éditeur** Brain Candy / **Développeur** Brain Candy / **Site** http://www.fray-game.com/ **Sortie** Mars 2012

DU NERF ET DE LA CLASSE

FRAY

Voir émerger un nouveau jeu est un moment rare et délicat. Quand en plus le bébé me décoche un paire de claques avant de me jeter dans l'escalier, j'avoue que j'ai du mal à retenir une larme.

Les développeurs de Brain Candy sont bourrés de qualités, mais la communication n'en fait manifestement pas partie. Qu'un projet de l'ampleur de *Fray* ait pu passer quasi inaperçu jusqu'à présent tient presque de la théorie du complot. Cela faisait pourtant quelques mois que je les harcelais par mail et téléphone. Las ! Tel le pot-au-feu dont on retarde sans cesse la fin de la cuisson afin d'en renforcer l'arôme (paye ta métaphore ampoulée, Jean-Jacques) *Fray* prenait son temps pour mijoter. Je commençais même à désespérer quand, un matin de novembre, le chef du studio, Alexandre Avenard, m'envoie un mail salvateur : « On organise une démonstration, ça te dit de venir ? » « Non, j'ai piscine » ai-je pensé… Me voilà donc dans les locaux de Brain Candy, face à un jeu d'escouade tactique multijoueur qui s'étale tout en nerfs et en classe. On en aurait presque oublié qu'on était en banlieue parisienne.

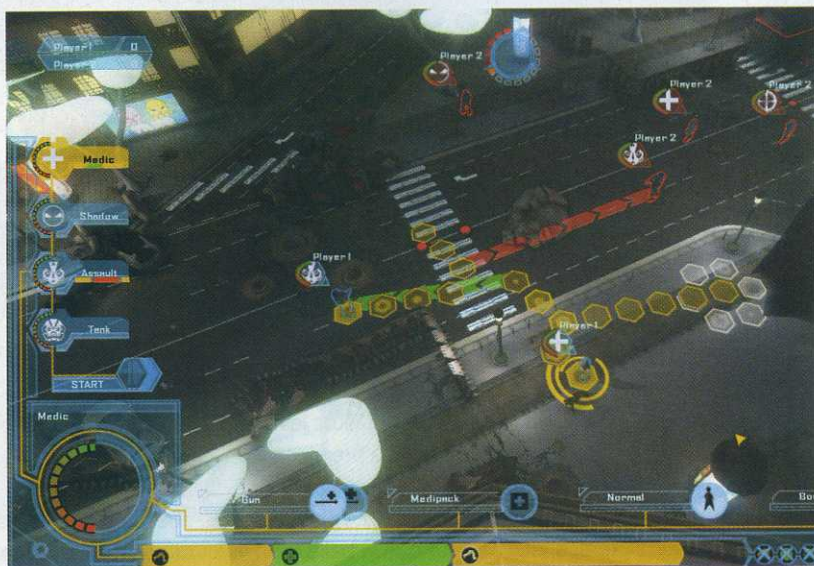
BÊTA

★★★★★

Sachez qu'une alpha ouvrira à partir de la fin de l'année. Elle est hélas payante, mais vous donnera accès à deux versions du jeu lors de la sortie pour moins que le prix d'un jeu. Ça peut donc être une bonne affaire…

Le reportage de l'extrême

Vous vous rendez compte ? J'ai dû aller risquer ma santé en banlieue. EN BANLIEUE ! Il n'y avait même pas de traiteur italien bio le midi ! Tous ces sacrifices n'ont pas été vains, car *Fray* s'annonce brillant. Le principe est simple : les joueurs donnent des ordres en tour par tour, ordres qui sont résolus en temps réel. Concrètement, on dispose d'une minute trente pour coordonner les actions des quatre membres de son escouade. Ces actions seront exécutées pendant les trente secondes que dure le tour. Je vais par exemple demander à un de mes hommes de se déplacer jusqu'au milieu de ce corridor, ce qui lui demandera 10 secondes, de tirer une série de trois roquettes sur l'ennemi que j'aperçois, 15 secondes de plus, et de marcher durant les cinq dernières secondes pour finir derrière une pile de caisses. Évidemment, ce beau scénario aussi optimiste qu'un plan de sauvetage de l'Euro se base sur l'hypothèse que le membre de l'escouade adverse sera toujours visible ou à portée de tir au moment où mon Tank appuiera sur la gâchette. C'est là un des gros points forts du gameplay de *Fray*. Chacun doit composer en fonction des informations dont il dispose sur la position de l'adversaire, et de celles que ce dernier est supposé connaître, pour anticiper au maximum et ne pas gâcher des munitions tout en s'exposant pour des nèfles. Si la prise en main est relativement rapide (il m'a fallu à peine plus d'une partie de 20 minutes pour maîtriser l'interface), la profondeur tant technique que tactique du jeu s'annonce vertigineuse. Tout est dans l'anticipation du prochain coup de l'adversaire, et dans l'utilisation optimale du terrain.



Le système de dégât prend en compte la distance, la précision, l'armure et le niveau de couverture.

« LA PROFONDEUR TECHNIQUE ET TACTIQUE DU JEU S'ANNONCE VERTIGINEUSE. »

Course contre la montre

Pour compliquer encore un peu la chose, la pression du timer rend la prise de décision encore plus stressante : esprits faibles et autres joueurs d'*Angry Birds* s'abstenir. Les développeurs ont même





En ce moment, les développeurs se prennent la tête pour faire rentrer le plus d'infos dans le moins de place possible.

>>> voulu récompenser les joueurs les plus prompts à réagir. Le premier à verrouiller ses ordres bénéficie d'un bonus d'initiative. Cogitez trop longtemps, et il se peut que la balle de son Sniper arrive avant le soin de votre Medic... C'est bon, vous la sentez, la pression, là ? En tout cas, moi je l'ai bien sentie pendant les quelques parties jouées cet après-midi. Pour tout vous dire, j'étais tellement pris par l'action que j'ai fait complètement abstraction du fait qu'il manquait encore plus de la moitié des animations, des textures des personnages et de la totalité des effets visuels. La version disponible présentait en fait le gameplay du futur jeu dans sa forme la plus pure, sans aucune fioriture visuelle, et c'est un diamant brut. Quand le tout sera graphiquement plus solide, Fray risque de faire des ravages, et ce ne sont pas des paroles en l'air. Les graphistes de Brain Candy m'ont montré les caracter designs et les décors qui seront bientôt injectés dans l'alpha version, et c'est proprement scandaleux de talent. Par contre, il faudra vraisemblablement un assez bon PC pour en profiter pleinement.

« QUAND LE TOUT SERA GRAPHIQUEMENT PLUS SOLIDE, *FRAY* RISQUE DE FAIRE DES RAVAGES. »



Certaines armes tirent en cloche et ignorent les couverts (elle mangent avec les doigts).



Apple contre Caterpillar

Massacrons une pauvre transition qui ne nous a rien fait, et parlons un peu background. Il sera question d'une lutte souterraine entre trois grosses factions. Catherinette numéro un : les militaires bornés limite fachos de Aros. Ensuite vient la Cronacorp, une entreprise high-tech à mi-chemin entre Tyrell Corporation et Monsanto. Et enfin, ma préférée : MagTyde Industries, une entreprise de construction dont l'armement est dérivé du matos de chantier. Un peu comme chez Bouygues, mais en plus énervés. Chaque camp a son style, de l'élégance chromée des Cronacorp à la lourde efficacité de MagTyde. On y retrouve des influences visuelles qui vont de *Ghost in the Shell* à *Avalon* en passant par *NeoTokyo*. En cas de victoire, le joueur gagnera des points de loyauté qui lui permettront de prétendre à de l'équipement spécifique à la faction, comme le canon à lave MagTyde (quand je vous disais qu'ils étaient cools). La présence de ces trois blocs sert aussi de trou de souris par où se faufile un doigt de métagame. Il est prévu que les serveurs calculent en permanence quel est le camp dominant du moment. Se ranger servilement aux côtés des favoris conférera des bonus pendant la partie (vitesse, résistance, ou précision selon la faction), mais miser sur l'outsider augmentera les gains d'expérience et de loyauté en cas de succès. À vous de voir si les paris sur l'avenir vous tentent.

MAKING OF

ÉCLAIREZ MA LANTERNE

Vous êtes-vous déjà demandé comment on éclaire une scène de jeu vidéo ? Non, et bah on va vous expliquer quand même.



Première étape Poser la lumière d'ambiance. Il s'agit de l'éclairage dont bénéficient les objets, même dans l'ombre. C'est la portion minimale de l'éclairage, ce que l'on verra, quoi qu'il arrive. Cette lumière d'ambiance est en général de couleur assez sombre.



Deuxième étape On ajoute la lumière directe (soleil, spot, etc.) On choisit un point d'origine, une intensité et une couleur. Pour le coup, les graphistes choisissent en général une couleur opposée à celle de la lumière d'ambiance dans le cercle chromatique. Dans la foulée, on ajoute les ombres.



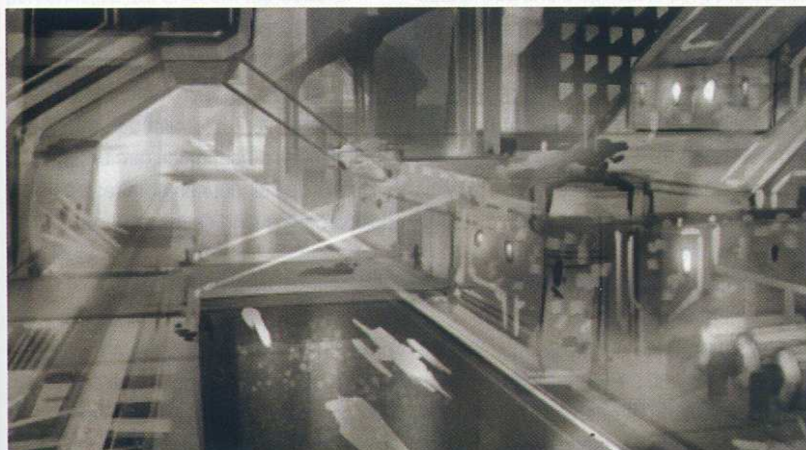
Troisième étape À ce stade, on ne distingue aucun détail dans les ombres. C'est pourquoi les artistes ont recours au Screen Space Ambiant Occlusion (SSAO). Alors attention, c'est technique ! Le SSAO permet de voir les contours et les reliefs des portions de décors dans l'ombre en faisant diffuser de la lumière depuis les surfaces en fonction de leurs positions les unes par rapport aux autres.



Quatrième étape Pour finaliser le travail, il faut à présent ajouter les sources de lumière indirecte ; un objet rouge vif comme le pare-soleil de l'entrée de l'hôtel va réfléchir une lumière indirecte rouge sur les surfaces proches. Enfin, il ne reste plus qu'à ajouter du Glow, c'est-à-dire transformer des objets en sources de lumière directe comme les néons, par exemple.

La lutte des classes

Six classes de personnages sont en cours d'équilibrage : le Tank, le Sniper, le Medic, le Shadow, et le Support. Il ne sera pas possible de prendre deux fois la même classe dans une escouade donnée. Les classes sont somme toute très classiques dans leur fonctionnement : le Tank encaisse, le Shadow est furtif, le Medic soigne, monsieur Gaston s'occupe du téléphon. On trouvera aussi des spécialités locales, notamment dans les poches du support, véritable Géo Trouvetou du groupe. Il est capable de poser des balises de respawn, des robots, des tourelles défensives, des traqueurs de son, des leurres… Brain Candy est en train de nous peaufiner un titre ambitieux sans éditeur pour le soutenir. On espère franchement que le public va suivre. En tout cas, continuez comme ça les petits gars, *à Joystick*, on vous attend de pied ferme !



SAVONFOU

À RETENIR

Fray pourrait bien dépoussiérer le jeu d'escouade tactique avec ses jambes en nanomatériaux composites fonctionnant sous iOS 7 (le futur est sombre). Nerveux et très stratégique, son mélange de tour par tour et d'action simultanée nous fait croire à une très bonne surprise.

Certains filtres permettent de rendre la carte plus lisible, de connaître la religion de chacun et de savoir qui est le suzerain de qui.

Genre Wargame / **Éditeur** Paradox Interactive / **Développeur** Paradox Interactive / **Site** www.paradoxplaza.com/games/crusader-kings-ii / **Sortie** Février 2012

CRUSADER KINGS II

LE WARGAME VENU DU PASSÉ POUR TE PUNIR

Allez, prends ça mon cochon ! Clique sur tous ces territoires pour connaître les traités d'alliance. T'as fini ? Tu veux déclarer la guerre à la Ligue Lombarde ? Il va te falloir un casus belli pour ça. Quoi ? Tu ne sais pas ce que c'est ? Hooo mon salaud, t'as pas fini de souffrir.

BÊTA



Diplomatie à géométrie variable, arbres généalogiques à rallonge, kilomètres de lois à édicter… Il y a tout pour faire plaisir aux pervers de la simulation. Si t'es une fiotte de démocrate gauchiste qui aime les tutoriaux, sors !

Crusader Kings, *Sengoku*, et maintenant *Crusader Kings II* : on prend les mêmes et on recommence. Paradox reprend en effet une nouvelle fois la formule qui a fait le succès de la série initiée par Nobilis. Est-ce qu'ils auraient simplifié la recette entre-temps ? Ce serait bien mal les connaître. Comme ses prédécesseurs, *Crusader Kings* joue sur une multitude de plans. En tant que chef d'une nation médiévale, vous devez gérer les inimitiés au sein de votre conseil et de vos multiples vassaux, et prendre un trilliard de décisions : approuver un mariage, accorder un titre de noblesse, rendre un jugement dans une affaire de viol de brebis, etc. Les vassaux ont parfois des relations houleuses entre eux et disposent comme vous d'un arbre généalogique dont les racines sont aussi emmêlées que les branches. Bref, c'est un sacré foutoir, d'autant plus qu'il n'existe pas vraiment de moyen synthétique de savoir qui est en guerre contre qui. De toute façon, il est inutile d'être synthétique dans ce genre de jeu. Le monde est tellement fractionné en baronnies, duchés et comtés, avec chacun leurs propres diplomatie, forces, faiblesses et vendettas, qu'il n'existe pas véritablement de grand bloc. Au lieu de ça, on se farcit moult groupes de seigneuries dont les intérêts concordent quand ça les arrange.

MASOCHISME MÉDIÉVAL

Si vous n'avez pas fait vos armes sur les précédentes productions Paradox, vous allez souffrir de looongues heures avant de comprendre ce qui vous arrive. Les aspects de la simulation sont innombra-



Les batailles se déroulent automatiquement en temps réel.


Les portraits sont beaucoup plus complets qu'avant en termes d'information.



Soyez prévoyant, préparez des successeurs pour les postes clés.



La gestion des lois est simple, mais il est difficile de saisir toutes les implications.

« VOUS ALLEZ SOUFFRIR DE LONGUES HEURES AVANT DE COMPRENDRE CE QUI VOUS ARRIVE. »

bles et il serait bien maladroit de croire que seule la guerre compte. Déjà, il ne saurait être question d'affronter un autre État sans déclarer de guerre, et pas de déclaration sans casus belli en bonne et due forme. Et il n'y a pas de casus belli sans la mauvaise opinion d'un dirigeant envers un autre. Dans le premier *Crusader Kings*, l'opinion du royaume était indépendante du gugusse assis sur le trône. Ce sont désormais des relations personnelles qui unissent les leaders. Ainsi, si le fils de votre meilleur ami vous déteste, attendez-vous à une sale surprise quand il récupérera la couronne de papa. Il entre aussi dans vos attributions de décréter des lois. Les taxes et les règles de successions en dépendent. Comme d'habitude, la transmission des titres est centrale. Si vous ne préparez pas le terrain avant que votre souverain vieillissant ne passe l'arbalète à gauche, il se peut que plusieurs prétendants enclenchent une guerre de succession, ou pire, que l'absence complète d'héritier ne mette fin à votre partie.

HOLY CHIITE

La religion aura aussi son importance. Le jeu couvrant toute l'Europe et une partie de la Méditerranée, vous pourrez aussi bien incarner un païen qu'un catholique, un orthodoxe ou un musulman (répartis entre chiites et sunnites). Certains d'entre eux doivent rendre des comptes à un chef (le Pape, le Patriarche de Constantinople, le Calife de Bagdad), d'autres sont un peu plus libres. Ces chefs spirituels sont capables de dresser les croyants contre vous et constituent un contre-pouvoir à l'intérieur même de vos frontières puisqu'ils nomment vos prélats. Comme aucune règle de *Crusader Kings* n'existe sans une manière de la contourner, le pouvoir spirituel de ces enquiquineurs peut être battu en brèche, à condition d'avoir suffisamment de prestige, ou de voter les lois adéquates qui vous autorisent à nommer vous-même vos évêques (certains dirigent même des fiefs, c'est vous dire si on ne badinait pas avec la religion, à l'époque).

Ce nouveau *Crusader Kings* apporte tout un tas de petites modifications qui ne font sens que pour les habitués. Pour les autres, la piste sera longue et périlleuse avant de maîtriser les centaines de menus plus ou moins obscurs et d'icones de trois pixels de haut. Mais une fois passée cette première étape, la sensation de liberté et d'immersion est immense, si l'on arrive à faire abstraction des graphismes préhistoriques, bien sûr. En tout cas, « tutoriel » semble toujours être un gros mot dans la bouche de Paradox et il n'y a toujours pas d'introduction un tant soit peu *user friendly* pour le novice. Les nouveaux, il va falloir s'accrocher.

SAVONFOU

À RETENIR

Quatre points de départ seront disponibles : deux en 1066, un autre au début de la première croisade et enfin un dernier, qui commence en 1337 : le coup d'envoi d'un match de rugby France-Angleterre qui durera cent ans.

L'AMOUR EST COURTOIS, MAIS IL N'EST PAS IDIOT.

Engager des mercenaires, c'est très commun, enrôler des ordres chevaliers, c'est tout de suite infiniment plus badass. Teutoniques, Templiers, Ordre de la Jarretière, du Lévrier, du Loup ou de Saint-Michel… Je suis loin de les avoir tous découverts, mais ils se recrutent non pas contre de l'argent, mais contre de la piété et parfois des terres.

Genre FPS / **Éditeur** Warner / **Développeur** Monolith Productions / **Site** www.gothamcityimpostors.com / **Sortie** 10 janvier 2012

THE DARK NAZE'S RETURN

GOTHAM CITY IMPOSTORS

Mes amis, aujourd'hui est un grand jour, car, au moment où j'écris ces lignes, je suis dans l'Eurostar et pendant que mes fainéants de confrères jouent en réseau à *Mario Kart*, j'ai le plaisir de coucher sur papier mes impressions sur le nouveau FPS de Monolith Productions.

BÊTA



Il ne sera sans doute pas le FPS du siècle, mais *Gotham City Impostors* sent la bonne surprise à plein nez. À la fois classiques et innovantes, ses mécaniques de jeu ont de quoi faire sourire le plus blasé des meurtriers.

Mais oui, Monoltih Productions, ces développeurs que j'admire tant! Si le studio n'a pas l'aura d'un ID ou d'un Valve, il a tout de même offert quelques perles au genre : *F.E.A.R. 1* et 2, *No one lives forever, Blood, Alien Vs Predator 2, Condemned*... Bref, du gros jeu d'ambiance à la campagne solo ultra chiadée. Autant dire que j'avais vraiment hâte de découvrir leur prochain titre qui, rachat par Warner oblige, se situe dans l'univers de *Batman*. Pourtant, point de Dark Knight ou de Joker à l'horizon. *Gotham City Impostors* nous met dans la peau de simples gugusses comme vous et moi : pas de pouvoir, pas de skills, pas de fonds illimités, juste du cosplay de mauvais goût.

Impostors et tous pourris

Ah oui, aussi : le jeu sera uniquement multijoueur et vendu moins de 15 euros en téléchargement. Voilà, voilà... Alors certes, ce nouveau projet peut sembler « petit bras » de la part de tels spécialistes du shoot, et l'on n'aurait pas été contre une belle campagne comme ils savent si bien le faire. Mais je vais arrêter de penser comme Deez et Kracoukas (aka « Blasé et Blasovitch ») et donner sa chance au produit. J'ai donc 1 h 30 de jeu devant moi pour tester la bête, avec un pad dans les mains... Joie. Bon, concrètement, *Gotham City Impostors*, c'est quoi ? Du FPS compétitif où deux camps s'affrontent dans les rues de Gotham : les Bats et les Jokers. Soit une belle bande de losers fans de collants et de vestes violettes qui ont décidé de se mettre joyeusement sur la tronche, pour le fun et l'amour du frag. Une fois devant l'écran, ce pitch improbable se traduit par six cartes et quatre modes de jeu, ainsi qu'une grande attention portée sur la customisation de l'avatar. Monolith a eu en effet la bonne idée de pousser à fond la personnalisation : on se fera un plaisir de débloquer une cape en laine, un masque en papier pour notre avatar, ou encore de modifier le pitch de sa voix. Histoire de schématiser, j'ajoute aussi que *GCI* semble à la croisée de deux références : *Modern Warfare* et *Team Fortress 2*. Le premier pour la prise en main aussi carrée qu'immédiate et le feeling des armes très « arcade », le second pour l'ambiance joyeusement foutraque, les classes assez similaires et les gadgets délirants à utiliser.

Pour les accros aux accessoires

Ce dernier point est d'ailleurs particulièrement important, car il est un peu le sel indispensable à tout plat trop fadasse. Sans ces joujoux plus ou moins high-tech, le FPS de Monolith serait en effet



Visuellement, le vieillissant moteur de *F.E.A.R. 2* ne s'en sort pas trop mal, notamment grâce à l'abondance de couleurs.



Reservé au medic, le mégaphone sert à soigner ses partenaires. Rien de plus logique.





Un Joker en slip et une Batwoman en soutif. Fabuleux.

vite oubliable. Mais fort heureusement, les grappins, ailes de chauve-souris, bottes antigravité et potions d'invisibilité permettent d'orienter largement notre façon de jouer. Chaque classe (medic, striker, scout, sniper) jouit de ses propres gadgets, en adéquation avec son profil : le scout peut par exemple se fondre dans le décor pour une durée illimitée, tant qu'il n'utilise pas d'arme, tandis que le striker a la capacité de planer et de foncer poings en avant sur son adversaire. Soyez rassuré, il est tout à fait possible de se créer une classe sur mesure, et ainsi mélanger à loisir accessoires et toutes sortes d'armes. Bien plus que de simples items à l'utilité anecdotique, les gadgets disponibles dansd *Gotham City Impostors* semblent en tout cas particulièrement bien pensés et apportent une seconde couche de gameplay fort savoureuse et plutôt surprenante.

« LE RYTHME EST EN TOUT CAS EXCELLENT ET CONVIENT PARFAITEMENT À DES PARTIES COURTES, MAIS TRÈS INTENSES. »

Au bat, au bat-masqué, ohé, ohé

Pour le reste, on nage dans le classique bien maitrisé : les modes de jeux sont des variantes de ce que l'ont connait par cœur (Psy Warfare reprend les règles du CTF et Gasblaster celles du contrôle de zone. Je vous épargne la description du team deathmatch) et les cartes rentrent dans la catégorie «close-combat urbain». Il ne faut pas marcher des plombes pour croiser un ennemi et les échauffourées sont aussi rapides que violentes. Le rythme est excellent et convient parfaitement à des parties courtes, mais très intenses. Bref, pour une quinzaine d'euros, *GCI* devrait disposer de tout ce qu'il faut pour nous amuser une grosse poignée d'heures. C'est crétin, c'est fun et c'est parfait pour occuper un rédacteur de *Joy* à la pause de midi : que demander de plus ? Une campagne solo ? Kracou, dégage de mon clavier !

JIKA

À RETENIR

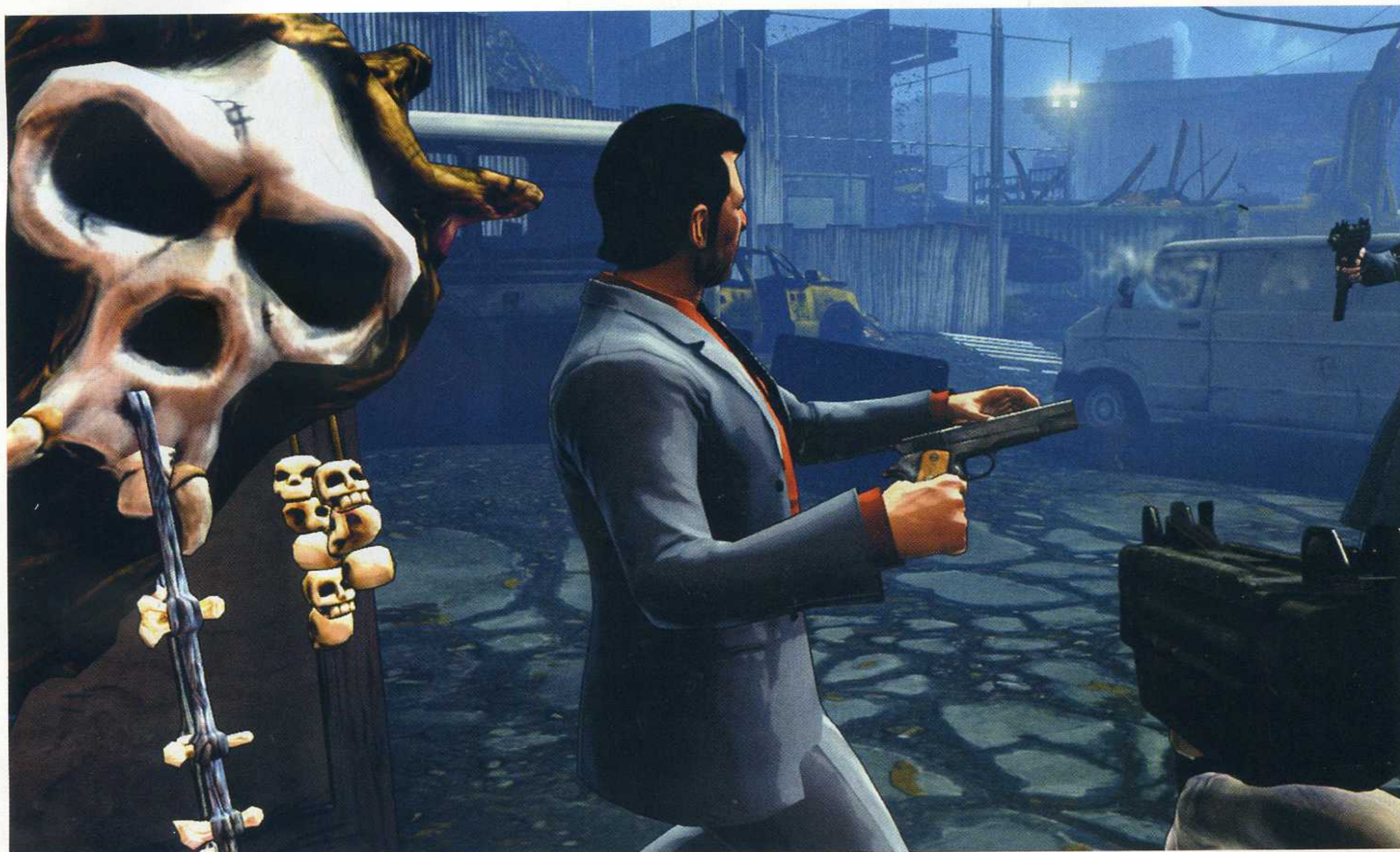
Elles ne l'ont confirmé qu'à demi-mot, mais les équipes de Monolith comptent bien céder à la mode du DLC à foison. Avec une telle structure de jeu (des armes, des fringues et des accessoires à débloquer dans tous les sens), le contraire aurait été étonnant.



La corpulence des avatars a une influence sur la vitesse et la résistance.



Les décors, très verticaux, permettent souvent différentes approches.



Entre deux tueries, je fais des tours de ventriloquisme avec ma marionnette tête de mort.

Genre FPS / **Éditeur** Digital Extremes / **Développeur** 2K Games / **Site** www.embracethedarkness.com / **Sortie** 10 février 2012

PAS VERS LA LUMIÈRE, CAROL-ANNE

THE DARKNESS II

The Darkness tente de répondre à une question existentielle majeure : vous préférez faire « coin-coin » chaque fois que vous faites un pas, ou avoir deux tentacules qui vous poussent dans le dos ?

BÊTA
★★★★☆

Un travail impressionnant réalisé autour de l'ambiance et du rendu graphique. Ce mélange très sombre de réalisme et de cel-shading donne un cachet indéniable au jeu. Pour le reste, et même si tout cela paraît prometteur, on attendra de juger sur pièce.

J'avais tout prévu... Un planning vierge de tout rendez-vous, un lendemain de soirée *Star Wars : The Old Republic* synonyme d'une rédaction plus que clairsemée... Bref, des conditions idéales pour passer une journée bien tranquille à Fordhiver et tenter de devenir maître de la puissante académie des mages. Oui, j'avais tout prévu... Sauf ce coup de fil d'un Jika désespéré, pris dans la tourmente d'une crise internationale impliquant une plomberie défectueuse, un voisin énervé et un grille-pain électrique. Une fois de plus, le destin se jouait de moi, et il me fallait abandonner Bordeciel pour remplacer mon malheureux collègue à cette présentation de *The Darkness II*. Et si à l'origine, c'est l'ami Jika qui avait été désigné pour cette mission, ce n'était pas le fruit du hasard. Lui, par exemple, avait joué au premier épisode édité uniquement sur console, et ne tarissait pas d'éloge sur le concept : « Un FPS doté d'une ambiance incroyable », me disait-il. Et puis le pouvoir du Darkness, et le héros qui le possède, Jackie Estacado, qui se promène avec deux tentacules greffées dans le dos, ça avait l'air de le transcender.

Moment de solitude inside

Lui, du coup, ne serait pas passé pour un débile profond devant toute une assemblée de journalistes quand notre hôte de chez 2K Games a demandé : « Tout le monde connaît la série, hein ? » Ben non, moi je ne connais pas... Et l'énergumène s'est bien sûr senti obligé de rajouter : « Même pas le célèbre comic book ? » Ben non, même pas, et merci d'avoir souligné qu'en plus de venir en touriste, je n'avais aucune culture. Ça y est, on peut y aller ? Bien... Alors que devient notre bon Jackie ? Ben, le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il avait à peu près autant envie de remettre ça, que moi de quitter *Skyrim*. En même temps, il faut le comprendre, notre bon héros. Dans le premier épisode, il s'était mis à dos la moitié des gangs mafieux de New York, responsables, selon lui, de la mort de sa petite amie. Il découvrait également



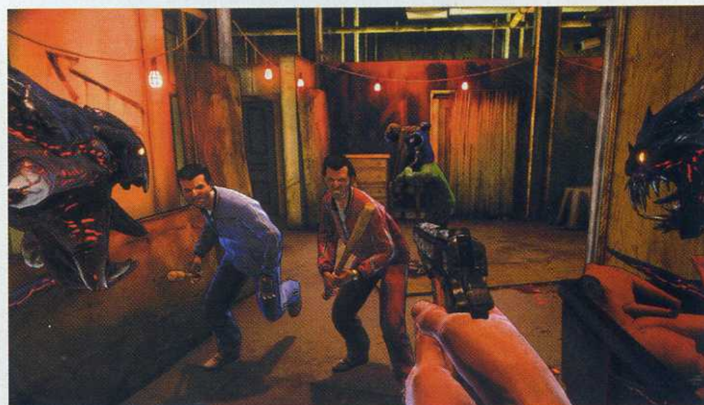
Allez, soyez cool, laissez-moi repartir en Bordeciel…



Ben ouais, tu vois, j'étais sur *Skyrim*, et là, pouf : Jika qui m'appelle…



Tac tac tac tac … Pan pan… (Élue légende de l'année par *Bruitages Magazine.*)



Cette petite touche de cel-shading est du plus bel effet.

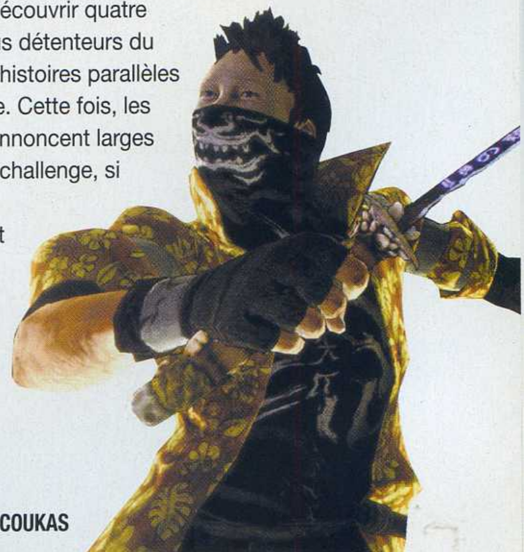
« L'AMBIANCE EST BLUFFANTE, GRÂCE À UN MOTEUR GRAPHIQUE QUI MÉLANGE AVEC BRIO RÉALISME ET CEL-SHADING. »

qu'il était possédé par le fameux Darkness, une entité maléfique qui phagocytait peu à peu son âme. Avec un historique pareil, pas étonnant que le bonhomme y aille à reculons. D'ailleurs, ses craintes vis-à-vis de ce second opus trouvent très vite leur justification. Première scène : Jackie est ficelé comme un rôti de porc à une table d'opération, et le chef de La Confrérie, une secte dont l'humanisme n'a pas l'air d'être la priorité première, lui confie qu'il va lui prendre son pouvoir, et que ça va piquer un peu. À cet instant, je ne sais pas encore trop ce qui m'attend, mais je dois l'avouer, *The Darkness II* me surprend agréablement.

Démon de minuit

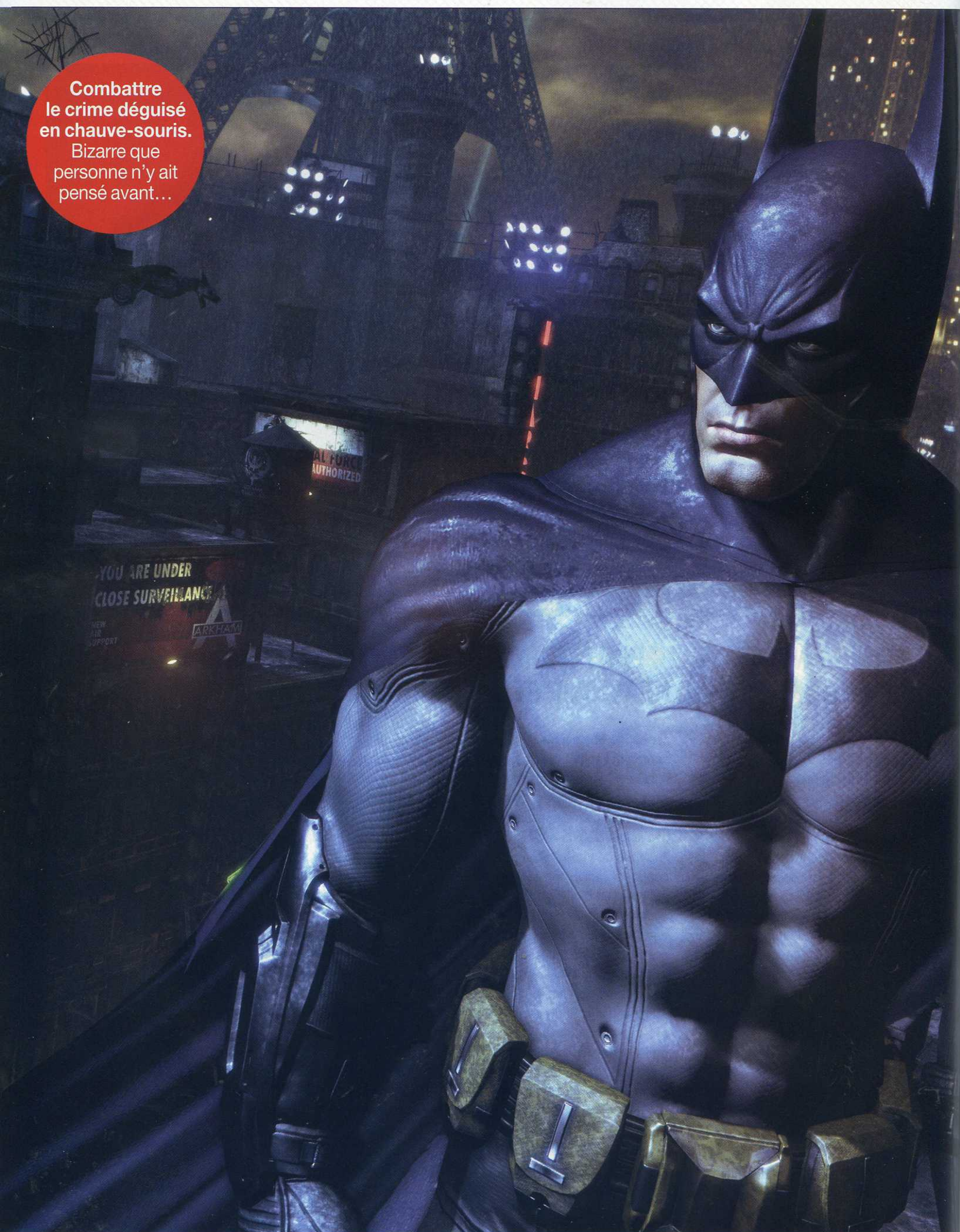
L'ambiance que Jika me décrivait est effectivement bluffante, grâce à un moteur graphique qui mélange avec brio réalisme et cel-shading, donnant l'impression d'être dans une bande dessinée, sans tomber pour autant dans un rendu trop cartoon. La bande-son, ponctuée par les vociférations du démon qui sommeille en nous, apporte également une touche immersive supplémentaire : « Vas-y, étripe le ! », « Oui, c'est ça, du saaaaang ! », « Non, pas la lumière ! »… Ah oui, parce que j'oubliais de vous préciser : le Darkness confère à Jackie nombre de pouvoirs, qui pourront d'ailleurs être améliorés au fil de la progression, mais il amène également quelques désagréments, comme une sensibilité accrue à la lumière. Une faiblesse dont le level design tire habilement parti, en vous obligeant à jongler régulièrement entre le feu nourri d'adversaires parfois coriaces (certains se cachent derrière de larges boucliers anti-émeute), et ces zones de lumière qui vous paralysent. Même si les environnements manquent parfois d'ouverture, les possibilités d'action sont suffisamment nombreuses, entre pouvoirs, tentacules affamées et armes à feu, pour que l'ensemble reste plaisant, que ce soit en solo ou en coop. Le coop, justement, c'était visiblement la grande nouveauté de cette session de jeu. Un mode qui va vous permettre de découvrir quatre nouveaux héros, tous détenteurs du Darkness, et quatre histoires parallèles à l'intrigue principale. Cette fois, les zones à explorer s'annoncent larges et offrent un certain challenge, si j'en crois le nombre de fois où notre petit groupe s'est fait fumer. Tout cela sera-t-il assez pour me faire décrocher de *Skyrim* ? Possible… Du moins pendant un temps…

KRACOUKAS



À RETENIR

Jackie Estacado n'aura pas chômé depuis qu'il a exterminé le gang new-yorkais de son oncle Paulie. Ses précédents exploits lui ont ainsi valu le respect des truands du quartier, qui l'ont promu parrain. À lui les filles de joie, le whisky et l'argent facile.



Combattre le crime déguisé en chauve-souris. Bizarre que personne n'y ait pensé avant…

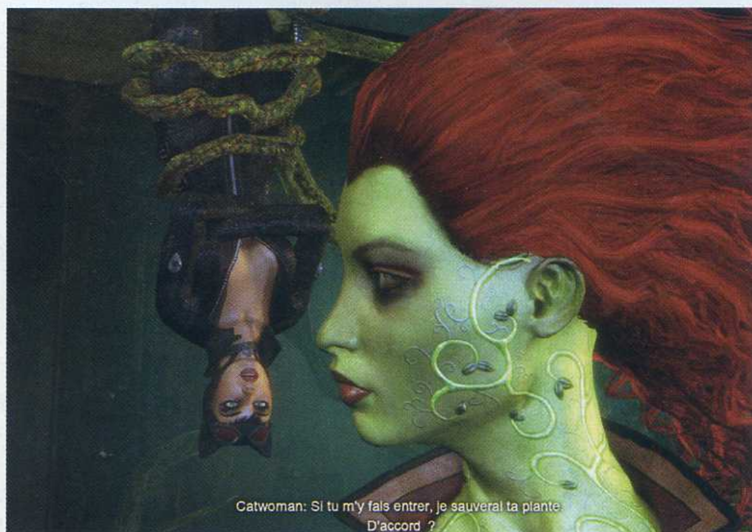
BATOU FOREVER

Batman : Arkham City

« Tu veux jouer Batman ou Catwoman ? » Cette question, je l'ai entendue deux fois dans ma vie. Il y a eu le jour où Kracou m'a demandé de faire le test dans le mag. Et il y a eu la fois où… Non, je préfère ne pas en parler…

Genre Action
Éditeur Warner Interactive
Développeur Rocksteady
Âge conseillé 16+
Site : http://community.batmanarkhamcity
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo 2.4 GHz, 2 Go de RAM, carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

J'ai beau me creuser la tête, je n'arrive même plus à me souvenir de la première fois où nous avons voulu tester *Batman : Arkham City* dans le magazine. Mais il me semble qu'on était au mois d'octobre. À cette époque-là, j'étais encore jeune et insouciant. Tout ce que je voulais, c'était incarner le Dark Knight. Voler au-dessus de Gotham, protéger les gentils, savater les méchants, regarder les fesses de Catwoman… Bref, je voulais vivre le quotidien du super-héros le plus classe qui soit, dans un jeu à la hauteur de sa légende. À l'époque, je ne pensais pas que ce serait si compliqué. Sans même parler du fait que l'éditeur ne nous ait pas fourni de version à temps pour le numéro précédent, jouer à *Batman : Arkham City* a pris des allures de cauchemar kafkaïen. Télécharger le jeu sur Steam, trouver la clé produit pour l'activer, devoir se farcir également Games for Windows pour connecter le jeu à son profil Live… Non mais sérieux ! C'est quoi ce délire ? Le Fort Knox du DRM ? Vous ne voulez pas une copie carbone de mon slip, aussi ? Bon, finalement, le jeu a fini par se lancer, pile au moment où j'allais m'énerver pour de bon. C'est d'ailleurs à ce moment-là que j'ai eu une pensée pour tous ces blaireaux de pauvres qui, sans connexion Internet, espéraient quand même jouer à *Batman*. Ha, ha, ha, que c'est con et naïf, un pauvre, quand on y pense… Mais avant de me traiter d'ordure cynique, sachez que mes réflexions odieuses ne sont pas restées impunies très longtemps. Le jeu a en effet crashé dès la séquence d'intro, me ramenant tout penaud devant mon fond d'écran Windows.



Poison Ivy et Catwoman décident de discuter et c'est le taux de phéromones qui explose.

Raison et sentiments

Après toutes ces mésaventures, il m'est naturellement bien difficile de ne pas sanctionner *Batman : Arkham City*. Certes, Warner Interactive n'est pas le premier éditeur à barder son produit de protections bien chiantes sous l'étendard fallacieux de la lutte anti-piratage. Mais on atteint ici de telles cimes de bêtise et de pénibilité que je me suis juré de garder tout ça en tête au moment de conclure. Cela étant dit, si vous n'avez pas encore jeté un œil à la note, ne vous attendez pas non plus à un assassinat en règle ou à une note en dessous de la moyenne. Parce qu'au-delà de ces soucis, *Batman : Arkham City* est incontestablement un très grand jeu. Narration, gameplay, ou graphismes, le studio Rocksteady est parvenu à sublimer tous ces ingrédients pour nous servir LE divertissement idéal. Avant de rentrer dans les détails purement ludiques, il faut déjà commencer par tirer un gigantesque coup de chapeau à la direction artistique de cette œuvre. De la modélisation des personnages au doublage en VO en passant par le level design de l'ensemble de la carte, le studio a vraiment rendu un exceptionnel hommage à l'univers de Bob Kane. Clairement, en termes de fan-service et de générosité (au niveau des personnages, des références, des clins d'oeil), *Batman : Arkham City* est une véritable mine d'or pour n'importe quelle groupie de la chauve-souris. Voilà qui est dit. Maintenant, replaçons-nous dans le contexte.

La loi, c'est lui

Quelques mois après les événements de l'asile, un quartier entier de Gotham est devenu une zone de non-droit où toutes les crapules

« Arkham City s'apparente vraiment à une formidable foire peuplée d'attractions génialissimes. »

EN RÉSUMÉ

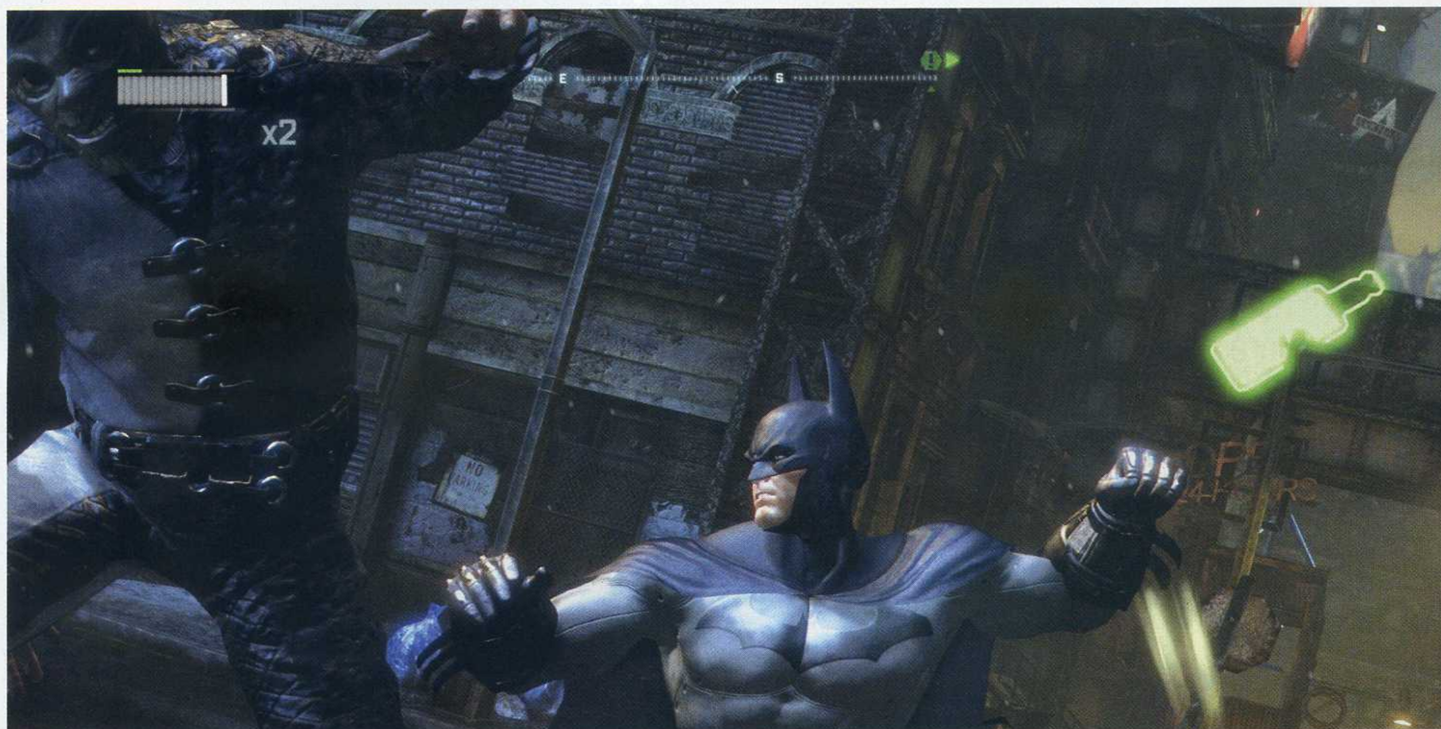
***Batman : Arkham City* peut vraiment être considéré comme le divertissement idéal. Agréable à jouer, passionnant à suivre, magnifique à contempler, le titre de Rocksteady est une pure merveille.**

PLUS
- Plus qu'un héros, Batman
- Un univers de fou
- Les bastons dantesques

MOINS
- Les DRM insupportables
- Catwoman trop en retrait

VERDICT 17/20

>>>



Les bastons s'achèvent toujours par un finish-move bien stylé.

« Le jeu nous invite régulièrement à faire des détours pour nous lancer dans des side-quests prenantes. »

>>> vagabondent à leur guise. On y trouve le Pingouin, Double-Face, Mr Freeze, le Joker, et bien d'autres dont je préfère taire le nom pour éviter de vous spoiler et de me faire insulter en retour. Tous ces sales types sont en tout cas accompagnés de leur garde rapprochée respective.

Autant dire que la moindre ruelle est infestée de racailles n'ayant que deux ambitions dans la vie : violer Harley Quinn et tuer Batman, voire l'inverse. Si la trame principale force la chauve-souris à découvrir ce que manigance Hugo Strange, le jeu nous invite régulièrement à faire des détours pour nous lancer dans des side-quests prenantes où l'on affronte des seconds couteaux inattendus. En ajoutant à tout cela tous les défis de l'Homme-Mystère ainsi qu'une poignée d'Easter eggs disséminés ici et là sur la carte, Arkham City s'apparente à une formidable foire peuplée d'attractions génialissimes.

Une foire que notre Batou traverse avec sa classe incomparable, accompagné de sa fidèle panoplie de gadgets. En plus du grappin, de la tyrolienne ou du séquenceur cryptographique, *Arkham City* introduit quelques joujoux inédits, comme un taser, des grenades givrantes ou bien un brouilleur permettant de saboter les armes des ennemis sans qu'ils s'en rendent compte. Et franchement, voir Batman se pointer comme un beau gosse devant le viseur d'un ennemi ignorant que sa kalach est foutue a sans doute été l'un des plus gros pieds que j'ai pris dans un jeu en 2011 ! De manière plus générale, les confrontations avec les ennemis sont

Miaou miaou

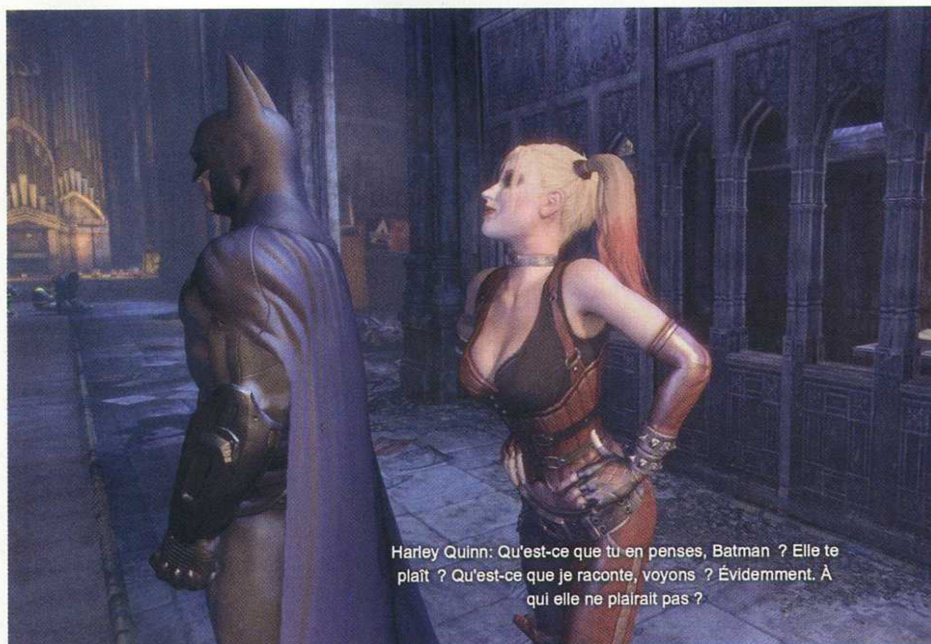
La chauve-souris partage l'affiche d'*Arkham City* avec une sublime Catwoman qui aurait mérité un poil plus d'attentions.



Grâce au Online Pass, on peut aussi profiter de Catwoman dans le jeu. Plus qu'une simple anecdote, incarner la miss permet d'apprécier un gameplay légèrement différent ainsi que des animations au combat beaucoup plus speed. Néanmoins, ces séquences dans la peau de la féline ne sont pas très intéressantes. Une confrontation contre Ivy Poison, une infiltration dans une banque… Bref, rien de bien transcendant. J'ajoute enfin, avec tact et professionnalisme, que Catwoman possède un boule de folie.



Magnifique d'un point de vue esthétique, cette séquence hallucinée est médiocre à jouer.



Batman ne veut rien savoir. Il tourne le dos à une Harley qui a pourtant de sérieux arguments à faire valoir.

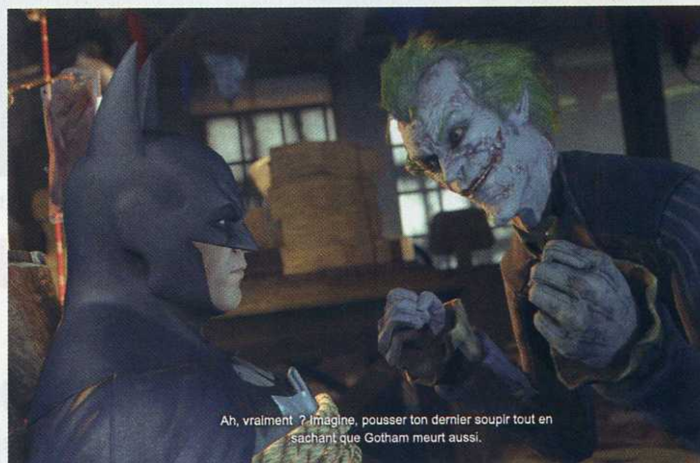




On débute l'aventure sous les traits de Bruce Wayne.



Tout le passage dans le musée est prodigieux en termes de mise en scène.



Et là, Batman lui dit : « Tu vas d'abord me soigner cette vilaine peau. »

toutes très réussies. Qu'il s'agisse de l'approche furtive, où Batou élimine ses proies les unes après les autres, ou bien de l'approche frontale, avec multiples taquets dans les gencives des mécréants. Bien qu'assez simpliste dans le fond (je marave, je contre, je marave), le système de baston s'avère tellement nerveux, tellement dynamique, que l'on peut tout lui pardonner. Oui, vraiment, assister au spectacle d'un Batman virevoltant d'une mâchoire à une autre dans une farandole de bourre-pifs, c'est jouissif, tout simplement.

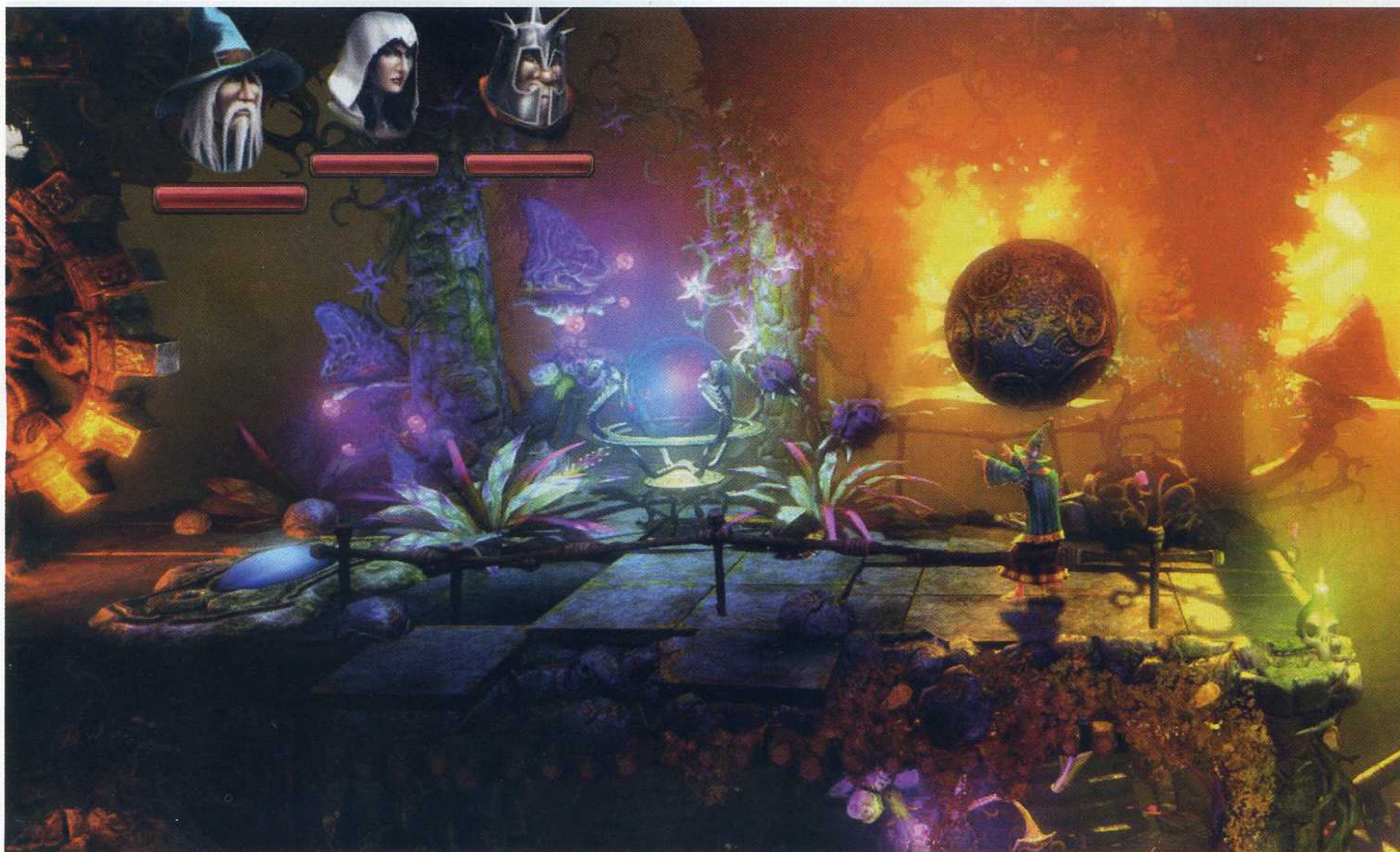
Grand jeu, petites méthodes

Mais là où *Batman : Arkham City* fait vraiment très fort, c'est qu'il arrive à corriger, du moins partiellement, les rares défauts de son prédécesseur. Prenons les boss, par exemple, qui étaient franchement pourris dans *Arkham Asylum*. Ici, ils sont un cran au-dessus, notamment au niveau des patterns qu'ils imposent. Certains combats nécessitent en effet de la réflexion, d'autres reposent uniquement sur la technique et la dextérité. Bon, tout n'est pas encore parfait, à l'image d'une confrontation qui aurait pu être formidable au milieu du jeu (ou au moins à la hauteur des phases avec l'Épouvantail dans l'épisode précédent) mais qui ne ressemble finalement à rien… Sinon, *Arkham City* se révèle aussi moins didactique que le précédent, notamment en raison de son aspect ouvert laissant libre court à l'exploration. Il semble en effet y avoir bien plus de manières d'envisager chaque situation. À titre personnel, je ne me suis en tout cas pas senti téléguidé dans une sorte de QTE permanent comme cela avait été un peu le cas dans *Arkham Asylum*. Bref, que dire de plus, si ce n'est que le jeu de Rocksteady est une sorte d'apothéose ludique, mêlant un système de jeu bien fichu à un univers dantesque qu'une réalisation de folie parvient encore à magnifier. Mais, comme promis, je tiens à tempérer une dernière fois mon enthousiasme, en rappelant que j'ai tout de même dû endurer bien des galères pour arriver jusqu'aux crédits. Et aussi que la politique de distribution de l'éditeur autour de ce jeu, à mi-chemin entre l'abscons et le casse-burne, est définitivement intolérable.

DEEZMAN

L'AVIS DE JIKA

Ça m'écorche de l'avouer, mais ce satané Deezman semble avoir raison : le nouveau jeu de Rocksteady dépasse de loin son prédécesseur, grâce à une foule de détails peaufinés à l'extrême et un amour de la licence *Batman* qui transparait à chaque minute. Seule ombre au tableau, en dehors des protections pénibles déjà évoquées : les tutos de combat affichés durant les bastons, trop omniprésents à mon goût.



Si certains peuvent trouver le choix des couleurs un peu douteux, on ne peut qu'être ébloui par la gestion des lumières et des éclairages.

Genre Réflexion/Plateforme
Éditeur Focus Home Interactive
Développeur Frozenbyte
Âge conseillé 12+
Site http://www.promo-trine2.com/
Prix Environ 20 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 duo 2.0 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 128 Mo
Texte & voix en français

LE YALTA AU BOIS DORMANT

Trine 2

Croyez-le ou non, mais ça fait trois jours que je sèche sur l'écriture de cette introduction. Du coup, je vais être concis : *Trine 2*, c'est beau, c'est finlandais et c'est pas cher. Mangez-en.

Les promos sur Steam, c'est génial. Mais les promos sur Steam, ça peut aussi être très vicieux. On peut par exemple acheter *Dead Space 2* à 7,50 euros et se rendre compte, juste après le paiement, qu'on possède déjà le jeu en version boîte. Après quoi, on brandit généralement le poing vers le ciel pour mieux hurler que Gabe Newell est un démon de l'enfer. Mais les promos sur Steam, c'est aussi une incitation à acheter des jeux auxquels on n'aurait pas touché sans une grosse ristourne. Prenez *Trine*, par exemple. Voilà un titre que je n'aurais pas acheté spontanément. Mais en le voyant à un prix dérisoire il y a maintenant un an, j'ai craqué, bien évidemment. Bon, je n'ai jamais lancé le téléchargement du jeu par la suite mais qu'importe ! Le jeu, je l'ai. Et, un jour, peut-être, j'y jouerai. Histoire de comparer avec ce plutôt sympathique deuxième épisode.

Toile de maître

Sinon, *Trine 2*, c'est quoi ? Un jeu de plateforme/réflexion où l'on doit switcher entre trois personnages aux aptitudes différentes. Il y a le paladin Pontius, bourrin de service idéal pour basher des gobelins à coups d'épée ou de marteau. On retrouve ensuite la voleuse Zoya, capable de dégommer des cibles lointaines avec son arc tout en s'agrippant un peu partout grâce à un fouet. Enfin, on trouve Amadeus le mage, la véritable clé de voûte du titre. Ce dernier peut faire léviter et bouger toutes sortes de plateformes. Il peut même créer ses propres objets, comme des cubes ou des planches, deux outils indispensables à la progression à travers les tableaux. Autant dire que *Trine 2* n'existerait pas sans Amadeus. C'est d'ailleurs assez regrettable de constater que le mage soit aussi omnipotent et que la répartition des rôles n'ait pas été un poil plus équitable. Mais en dehors de ce léger déséquilibre, les trois héros sont plutôt bien campés, bien animés et agréables à jouer, au

EN RÉSUMÉ

Trine 2 aurait pu être une véritable merveille si son gameplay s'était montré aussi réussi et inspiré que sa somptueuse réalisation. Mais à ce prix-là, difficile de ne pas se laisser tenter.

PLUS
- Artistiquement splendide
- Pas cher
- Système de jeu bien pensé…

MOINS
- …mais pas toujours concluant
- Le narrateur bien niais
- Les limites en coopération

VERDICT 15/20



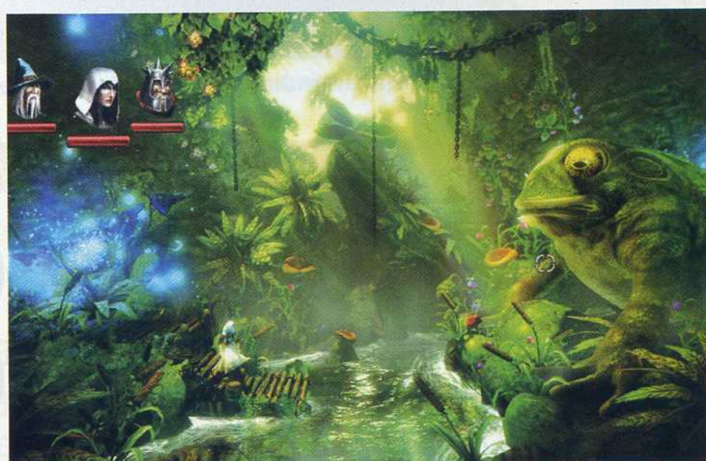
Il fallait bien réunir un trio de héros légendaires pour arracher des mauvaises herbes.



Riquiqui, l'arbre de compétences permet d'obtenir des capacités indispensables.



En coopération, le jeu ne nous a pas semblé intéressant, ni même amusant.



On croise aussi des crapauds géants. Et un crapaud géant, c'est toujours sympa.

clavier comme à la manette. Et leurs prouesses respectives ne sont en tout cas pas de trop pour mener à bien cette seconde aventure sous forme de conte. Un conte à tendance débilitante, soit dit en passant, si l'on se fie aux intonations bien niaises du narrateur en version française. Bref, il s'agit surtout de traverser une succession de tableaux baignant dans des ambiances gentiment crépusculaires. De la forêt inquiétante, du marais brumeux et du château lugubre, en gros. Le point commun de tout ça ? C'est que c'est juste magnifique. Éclairages, détails et couleurs, tout est absolument sublime. Par ailleurs, le ravissement s'étend jusqu'à nos oreilles puisque l'on peut profiter d'une très jolie (quoiqu'un peu répétitive) bande-originale signée Ari Pulkkinen, le compositeur hype du moment.

Résister à l'hypnose

Que du positif pour le moment, donc ! Non content d'être plaisant et bien fichu, *Trine 2* est surtout tellement beau qu'il pourrait attendrir une porte de prison morte. Mais alors, pourquoi ce jeu me laisse-t-il un arrière-goût bizarre ? Peut-être parce que les casse-têtes m'ont souvent laissé dubitatif. À plusieurs reprises, j'ai vraiment eu l'impression de terminer un tableau en faisant franchement n'importe quoi. Comme si j'exploitais un level design trop permissif. Comme si je profitais des latitudes offertes par le moteur physique. Et donc comme si les énigmes du jeu n'étaient pas aussi soignées que ce que j'avais pu espérer. Cet aspect-là s'avère d'ailleurs encore plus criant en coopération, où c'est carrément la fête du slip cheaté. En gros, Amadeus crée des plateformes sur lesquelles grimpent les autres personnages, qui se font porter ainsi jusqu'au bout du tableau. Ensuite, eh bien, on inverse les rôles et c'est reparti mon kiki. Vous avouerez qu'il y a plus fun comme pattern de gameplay… Bref, je suis perplexe. Et je finirai là-dessus : le jeu a une plastique tellement avantageuse qu'il peut facilement nous laisser baveux et les yeux plein de larmes devant nos écran. Mais lorsque l'on a un cœur de pierre et que son âme d'enfant s'est volatilisée le jour où Mufasa est passé sous un troupeau de gnous, on finit par se dire que l'expérience *Trine 2* n'est pas totalement concluante d'un point de vue ludique.

DEEZ

« *Trine 2* est tellement beau qu'il pourrait attendrir une porte de prison morte. »

L'AVIS DE JIKA

Je confirme, Deez. Ton âme d'enfant et ta capacité à t'émerveiller se sont évaporées depuis bien longtemps car, pour ma part, *Trine 2* agit comme un génial euphorisant sur mon esprit encore enthousiaste. Non content de pleurer des pétales de roses devant la réalisation, je prends mon pied à tester dix mille façons de passer les tableaux, grâce à l'excellence du moteur physique.



Aussi difficile à concevoir que cela puisse être, on dirait bien que Gandalf a encore pris un coup de vieux.





Attention les yeux, trois badass de ouf entrent dans la place.

Genre Action/RPG
Éditeur Warner Interactive
Développeur Snowblind Studios
Âge conseillé 18+
Site http://www.warinthe north.com
Prix 40 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo 2.4 GHz, 2 Go de RAM, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

DEUX TOURS ET PUIS S'EN VONT

Le Seigneur des Anneaux La Guerre du Nord

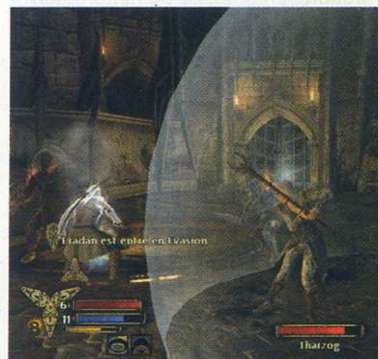
Au nord de la Terre du Milieu, n'y aurait-il pas que des chômeurs, pédophiles, consanguins, et fans de Dany Boon ? La question mérite d'être posée.

Franchement, le coup des deux Hobbits qui triomphent de Sauron, c'est quand même un peu louche. Sans vouloir paraître discriminatoire, je suis persuadé qu'on ne peut pas sauver le monde en ayant des pieds aussi poilus. Question de logique. Du coup, j'ai tout de suite eu de la sympathie pour *La Guerre du Nord*, un jeu qui remet en cause la théorie de Tolkien et qui évoque le rôle déterminant de trois VRAIS héros. Avec des pieds normaux, pour le coup. Il y a Andriel, la jolie elfette, et l'humain Eradan, également connu sous le nom de « débile de couard », parce qu'il passe son temps à devenir invisible pour mieux se planquer au milieu d'un combat. Bon, et y'a aussi un nain bien bourrin. Mais on s'en fout, c'est un nain. Ce trio est chargé de faciliter la promenade de santé du porteur de l'anneau, en se tapant grosso modo tout le sale boulot qu'Aragorn et ses séides n'ont pas eu le courage d'effectuer. Entre deux missions suicide au milieu des orques, spectres et trolls, il est même possible de tomber sur les membres de la Communauté. La plupart du temps, ces ordures se la coulent douce à Fondcombe, loin des conflits et du danger. Une belle brochette de tocards.

Comment Sauron a-t-il pu perdre ?

À part ça, *La Guerre du Nord* a pour ambition d'être à la fois un beat'em all et un RPG. Eh bien, haut les cœurs ! Le jeu a réussi à foirer ces deux aspects. Déjà parce que les combats ne sont pas assez variés, aussi bien du côté des ennemis que de l'éventail de coups propre à chaque personnage. On se contente le plus souvent de traverser des couloirs blindés de murs invisibles lamentables en bourrinant les ennemis. En solo, on ne peut de toute façon pas faire autrement, vu que les deux autres gugusses gérés par l'IA ne font strictement rien ! Quant à l'aspect RPG, il est vraiment trop superficiel, avec ce pauvre arbre de compétences et cette gestion sans intérêt de son stuff. Voilà voilà… Par acquis de conscience, je tiens juste à préciser qu'on peut jouer en coop à trois, que le jeu est un peu plus sympa de cette façon-là (un poil de teamplay, ça ne fait pas de mal) mais que l'ensemble reste beaucoup trop cheap pour valoir le coup.

DEEZ



Andriel peut créer des dômes protecteurs pour soigner le trio.

EN RÉSUMÉ

Hormis son pitch plutôt intéressant, ce spin-off ne vaut pas grand-chose. Ennuyeux et faiblard techniquement, *La Guerre du Nord* ne figurera pas dans les manuels d'histoire de la Terre du Milieu, c'est certain.

PLUS
- Jouer en coop
- Changer la coiffure d'Andriel

MOINS
- Quel ennui en solo !
- Le level design moisi
- L'aspect RPG

VERDICT 09/20


Les éléments du décor restent malheureusement inoffensifs pour les concurrents.




Les missiles toucheront leur cible à coup sûr.

Genre Course
Éditeur —
Développeur Digital Reality
Âge conseillé N.C.
Site http://skydriftgame.com/
Prix 10 euros environ
Sortie Novembre 2011
Configuration recommandée Core 2 duo 2,0 GHz, 1,5 Go de RAM, carte vidéo 128 Mo
Texte & voix en français

UN PETIT AIR DE JAMAIS VU

Skydrift

Si vous préférez la Creuse à la Californie, le cassoulet en boîte à un bon magret du terroir, ou assembler un puzzle plutôt qu'aller au resto en compagnie d'une affolante petite blonde, vous êtes un original. *Skydrift* est fait pour vous.

Quand on dit que l'industrie du jeu vidéo s'est engluée dans des concepts bien définis, on ne déconne vraiment pas. Tenez, ce *Skydrift* : rien de moins qu'un jeu de courses d'avions tous plus délirants les uns que les autres dans des décors tous plus farfelus les uns que les autres. Autant dire que des titres de ce genre, on n'en voit pas souvent. Et dans Steam, le voilà classé dans « course automobile ». Oui, course automobile, bien sûr ! Et sur les bouteilles de lait, on colle des étiquettes de Coca-Cola et hop, personne ne voit la différence. Si la situation peut paraître cocasse, elle n'en reste pas moins très énervante, tant on nous démontre ici à quel point créer quelque chose d'un peu original ne permet pas de se détacher de la masse de titres ultra convenus. Néanmoins, reconnaissons que *Skydrift* emprunte quelques idées à la course auto (arcade) type *Mario Kart*, car son gameplay se base presque entièrement sur la récupération et l'utilisation d'items disposés le long du circuit. Boucliers, missiles, mitrailleuses ou champs de force seront de précieux alliés dans les moments tendus.

Manche à ballet

Trois types de courses s'offrent à nous. Les courses de puissance qu'il faudra remporter en utilisant au mieux les armes, celles de vitesse (sans armes) où l'on doit utiliser des anneaux accélérateurs pour être le plus rapide en piste, et enfin les courses à élimination directe du dernier du peloton. Sept mini championnats de 4 ou 5 épreuves sont proposés, pour une durée de vie d'à peine quelques heures en solo. C'est un peu court, mais on ne va pas reprocher à un jeu à moins de 10 euros d'avoir une meilleure durée de vie qu'un *Need for Speed : The Run* vendu 50 euros ! Surtout que niveau ambiance, on a affaire à du lourd, avec des décors magnifiques (qui s'effondrent parfois sur nous comme dans un bon vieux *Split/Second*) et des épreuves souvent grandioses. Le problème, c'est qu'une fois la campagne pliée, il ne reste plus que le multi, totalement désert au moment où ces lignes sont écrites. Cela dit, à ce prix et vu le niveau technique irréprochable, il est difficile de ne pas se laisser tenter.

YAVIN


Toutes les courses se déroulent dans un gros couloir, et tant pis pour la liberté.

EN RÉSUMÉ

Véritable bonne surprise, *Skydrift* assure côté spectacle et rassure côté gameplay. Un excellent jeu de course à réserver toutefois aux amateurs d'arcade pure et dure.

PLUS
- Vraiment joli
- 100 % adrénaline
- Les courses de vitesse

MOINS
- Multijoueur désert
- Trop facile
- Manque de liberté

VERDICT 15/20



Si les ennemis « cultes » de la série sont de retour, le casting inédit est mince, très mince.





C'est un plaisir de repeindre le ciel à coup de roquettes.

Genre Rince cerveau
Éditeur Devolver Digital
Développeur Croteam
Âge conseillé 18+
Site www.serioussam.com
Prix 40 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée Processeur à 3 Go, 4 Go de RAM, Carte graphique 1 Go
Texte en français & voix en anglais

COME GET SAM

Serious Sam 3 : BFE

Hé Sam, vieux, ça fait un bail ! Dis donc, tu t'es payé un lifting on dirait. Fais voir ? Houla… Les chirurgiens t'ont pas loupé mon pauvre.

Que ça reste entre nous, mais il paraît que certains de nos lecteurs sont nés après 1990 et n'ont aucune fichtre idée de ce que peuvent être des FPS comme *Doom* ou *Duke Nukem 3D*. Les fous ! Heureusement, Sam le sérieux est là pour leur botter le derche et leur rappeler que, non, *Call of Duty* n'a pas inventé le simulateur de meurtre. Sa recette pour leur inculquer les bonnes manières ? Des vagues de monstres au cri débile, quelques armes aux munitions presque illimitées et une absence totale de subtilité. Jouer à *Serious Sam*, c'est la garantie d'un bon lavage de cerveau au Karcher, mais aussi la promesse de crampes à l'index à force de clics frénétiques. Plus bourrin tu meurs, et le Duke passerait presque pour un adepte du dalaï-lama en comparaison.

FPS like it's 1998

Allez comprendre, mais les deux premiers *Serious Sam* s'étaient mangé des critiques très moyennes à l'époque, avant de devenir cultes, justement grâce à ce rejet de la moindre finesse. Le constat est le même pour ce nouvel épisode, sauf qu'il y a un gros grain sable dans la machine : nous ne sommes plus en 2001 et quelques excellents FPS bien décérébrés ont, depuis, vu le jour : *Painkiller, Bulletstorm, Rage* ou encore *Duke Nukem Forev*… (Ha, ha). Du coup, le Sam, avec son lance-roquettes et sa gouaille d'un autre temps, fait un peu office de « vieux beau », attachant, mais finalement totalement ringard. On pourrait lui pardonner ce côté « has been » si Croteam s'était fendu d'une réalisation flamboyante. Peine perdue, le nouveau moteur graphique semble avoir été conçu il y a 5 ans, même si on apprécie la grande ouverture du level design. Et puis, où est passée la variété des paysages ? Entre la ville du Moyen-Orient en ruine et les pyramides égyptiennes, pas moyen d'en prendre plein les yeux. Pire : passé les deux premières heures défoulantes, le massacre tourne en rond et donne envie d'aller respirer en jouant à *Nancy Drew*. Il reste bien le multijoueur à 16 (en coop ou en versus), joyeusement bordélique, mais ça ne justifie clairement pas les 40 euros demandés. Un tuyau pour finir : pour le même tarif, vous pouvez vous payer les remakes HD des deux premiers titres, bien plus efficaces.

JIKA

EN RÉSUMÉ

Vu sur la TNT hier soir : « Loana tente son grand retour avec un nouveau single ! La star de la TV réalité est-elle encore aimée des Français ? Son mari, Sam, la soutient dans ce come-back inespéré. » Génial !

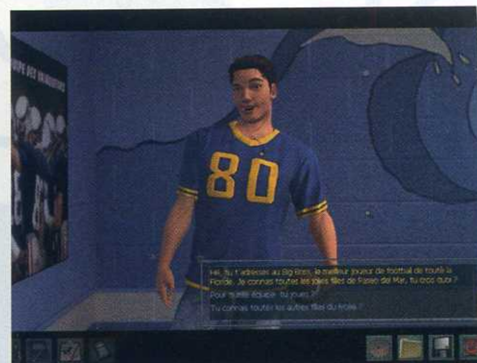
PLUS
- Les kamikazes sans tête
- Les niveaux, très ouverts

MOINS
- Aaaaaahhhh !!! C'est moche !
- Aaaaaahhhh !!! C'est répétitif !
- Aaaaaahhhh !!! 40 € !

VERDICT 09/20



Un flic comme je les aime, fringué comme une savate russe et qui passe son temps à siroter son café.




C'est pas le sens des proportions qui les étouffe.

Genre Point & click
Éditeur Micro Applications
Développeur Her Interactives
Âge conseillé NA
Site http://www.nancydrew.fr/
Prix 30 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Processeur 2 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 128 Mo
Texte & voix en français

POT DE COLLE

Nancy Drew : Secrets Mortels

Mais ça va durer encore longtemps, cette plaisanterie ? Combien de fois faudra-t-il que nous la massacrions dans nos pages, la Nancy, pour qu'elle comprenne qu'on ne veut plus la voir ?

Oubliez définitivement ces rigolos d'Europe Écologie Les Verts, c'est Nancy Drew la véritable championne du recyclage hardcore. Non seulement ce 14e épisode de ses aventures utilise le même moteur que l'ensemble de ses prédécesseurs, mais en plus, il s'agit du remake du premier épisode sorti en 1998. Cette Nancy Drew-là est une vraie pro de la récup, plus forte que Voynet, plus rousse que Cohn-Bendit, et surtout plus moche que Joly (ho ho ho), et nous revient dans *Secrets Mortels*. Une courte et tranquille balade dans un lycée peuplé de pittoresques personnages bidimensionnels. Et je ne dis pas cela uniquement parce que les graphistes se sont engueulés avec leur sens des perspectives. Les personnalités aussi manquent singulièrement de relief. Entre le petit Japonais bosseur, la déléguée de classe insupportable, le mort que tout le monde détestait et le quaterback qui fait son numéro de drague, il faut remonter à *Elle est trop bien* pour rencontrer une telle accumulation de clichés sur les High School américaines (ne me jugez pas).

Les sous-doués passent le bac

En tout cas, ça valait le coup de vendre le rein de votre copine pour raquer votre Core i7 et le muscler avec une GTX 590, *Nancy Drew* les vaut bien. Ah ça oui, son univers figé et ses textures peintes au rouleau méritaient bien un peu de puissance. D'autant plus que vous allez passer du temps à contempler les mêmes décors moches. À part tourner en rond pour interroger en boucle les cinq mêmes têtes de vainqueurs, il n'y a pas grand-chose d'autre à faire pendant la petite poignée d'heures que dure le jeu. Je n'ai joué qu'à deux autres titres de la portée avant de m'attaquer à ce n° 14, mais il me semble bien qu'il y avait plus de challenge et une plus grande variété d'énigmes, de situations et de lieux. Ici, il y a peu d'énigmes et de minijeux, mais tout plein de codes secrets à décrypter. En somme, jouer à *Secrets Mortels*, c'est aussi fun que de compiler une base de données.

SAVONFOU

EN RÉSUMÉ

Depuis des générations, les maîtres affineurs allient la saveur douceâtre de graphismes indigents à la force d'un scénario torché sur un coin de table. *Secrets Mortels* est le fruit de leur savoir-faire.

PLUS
- Vous êtes sérieux ?

MOINS
- Toujours le même jeu, avec toujours le même moteur
- On tourne en rond
- Les énigmes ont dû être pensées par des cancres

VERDICT 06/20

RÉZO NEWS



FREE 2 PLAY 82
L'économie mondiale bat de l'aile, il est temps de jouer gratos ! Alors rien de tel qu'un bon vieux Free 2 Play des familles pour ça !

ÉDITO

PAR CYD

Sabre-laser *vs.* épée en bois

L'événement du moment, côté online, n'est autre que la sortie de *Star Wars : The Old Republic*. Ce MMO phare développé par BioWare fait couler beaucoup d'encre, à juste titre. Il faut dire que les trames scénaristiques des différentes classes et des quêtes en général sont bien ficelées. Ce qui est tout de même plutôt rare dans un MMO ! Avec le succès de *SWTOR*, les rumeurs de désertification des serveurs de *World of Warcraft* vont bon train. Un sujet récurrent dont certains sont particulièrement friands. Dès qu'une guilde quitte *WoW*, c'est la fin du MMO de Blizzard. Mais quand on y regarde de près, même si *WoW* perdait la moitié de ses joueurs, il demeurerait le MMO avec abonnement le plus rentable du marché. De plus, Dieu sait à quel point d'autres développeurs aimeraient avoir des serveurs aussi déserts que ceux du bébé de Blizzard, surtout pour un titre qui fête ses 7 ans d'existence. Il serait donc temps d'arrêter les polémiques à 2 PO.





Blizzard ■ Battle.net

Le beurre et l'argent du beurre

Acheter des objets virtuels pour son jeu favori reste un sujet qui peut rapidement tourner au vinaigre. Les joueurs ont du mal à avouer cette démarche, et lorsqu'ils le font, ils sont montrés du doigt comme de vulgaires tricheurs. Pourtant, à voir la prolifération de farmers et de sites dédiés à la vente de monnaie virtuelle, tous MMO confondus, on ne peut nier qu'il y ait de très nombreux clients pour faire tourner ce business. C'est donc sans surprise que les communautés ont accueilli avec une levée de boucliers hypocrite l'annonce de Blizzard signifiant la mise en place d'un hôtel des ventes dans Diablo III, à travers lequel les joueurs pourront effectuer des transactions contre de l'argent réel. Le développeur américain ne recule pas et annonce même, en décembre, un porte-monnaie Battle.net ! Ce dernier, dans lequel vous stockerez une certaine valeur monétaire, servira à acheter des produits Blizzard. Comme des montures ou des mascottes pour *World of Warcraft*. Vous pourrez même vous en servir pour acquérir des objets mis en vente dans *Diablo III*. Afin d'éviter que des individus ne s'en servent à d'autres fins, comme pour blanchir de l'argent, Blizzard prévoit de limiter la capacité de ce porte-monnaie virtuel. Actuellement en bêta-test, l'hôtel des ventes de *Diablo III* permet de se faire une idée de comment tout ça fonctionnera. Nous avons pu constater qu'il est possible d'acheter et de mettre en vente tout ce qu'on peut trouver dans *Diablo III*, même des pièces d'or. Ceci mettra-t-il un terme aux sites de vente de gold ? Il est trop tôt pour le savoir. Si les joueurs peuvent effectivement acheter des gold directement via Battle.net à des prix défiant toute concurrence, Blizzard devrait recentrer tout ce business florissant vers son portail de jeu. Pour les joueurs, ça ne change pas grand-chose. Rien n'oblige ni n'empêche d'acheter des gold, sauf que maintenant, on trouve sa « came » dans un endroit sûr !

> « Logiquement, Blizzard devrait recentrer tout ce business florissant vers son portail de jeu. »

Lagoonia ■ Lost !

RAMENEZ VOTRE PELLE ET VOTRE SEAU

Evoluer dans un monde que vous pouvez modeler à votre sauce est le but de tout joueur de MMO. C'est le rêve vendu il y a quelques années par les éditeurs quand il s'agissait de mettre en avant les mondes persistants. Vous avez remarqué comme cet argument est désormais passé à la trappe ? Pourtant, les développeurs de chez InnoGames tentent de mettre en avant ce concept dans un MMO bac à sable nommé *Lagoonia*. En tant que survivant d'un crash d'avion, vous voilà échoué sur une île déserte sur laquelle vous devez gérer vos ressources et développer une vie à votre image. Une sorte de *The Sims* à la sauce *Robinson Crusoé* qui se joue en multi. La bêta ouverte a débuté à la mi-décembre et il n'est pas nécessaire de télécharger quoi que ce soit car il s'agit d'un webgame. On ne vous garantit pas que vous allez y passer votre vie, mais ça ne coûte rien d'aller y jeter un œil.



Site : http://en.lagoonia.com/

Roll'n Rock ■ Tic-tac, tic-tac…

Le Bomberman du pauvre

Voilà un Free 2 Play qui devrait titiller la curiosité de quelques nostalgiques ! Effectivement, le studio Gamedp propose depuis peu en bêta fermée leur jeu *Roll'n Rock* qui s'apparente grandement à une sorte de *Bomberman*. Dans un monde haut en couleur, vous affrontez d'autres joueurs via un plateau de jeu sur lequel vous balancez des objets divers afin d'éliminer vos adversaires. Vous aurez l'occasion de récupérer des bonus comme des bombes à retardement ou la possibilité de faire pivoter le stage à 90 ou 180 degrés… Pour les intéressés, voilà le lien qui va bien.

Site : http://www.rollnrock.com/index/



Roll : Un petit jeu de « casu » à savourer depuis votre navigateur !

BRÈVES

Jouez d'où vous voulez !

Les développeurs du F2P *Runes of Magic* utilisent le plugin Kalydo pour mettre en place une version navigateur de leur MMO. Désormais, vous n'aurez donc plus besoin d'installer le client du jeu et pourrez évoluer dans ce monde persistant en vous connectant simplement au site officiel.
http://www.runesofmagic.com



Localisation

Les Coréens de chez Joymax *(Silkroad Online, Digimon Masters…)* ont décidé, eux aussi, d'exporter leur savoir-faire afin de venir conquérir le marché européen. Pour ce faire, c'est à Londres qu'ils mettent en place leurs premiers serveurs PoP (Point of Presence).



Ne passez pas à côté !

Des phases de bêta de *Wrath of Heroes* sont organisées certains week-ends. Tentez votre chance sur le site officiel !
http://wrathofheroes.warhammeronline.com



FREE 2 PLAY

Je sais que vous êtes à fond dans *Skyrim* ou dans *SWTOR* et que vous n'en avez potentiellement rien à faire des Free 2 Play… Mais pourriez-vous faire l'effort de jeter un rapide coup d'œil ? Si vous ne le faites pas pour moi, faites-le pour… heu, non mais c'est bon, continuez *Skyrim* ! **PAR CYD**



Le choix de personnalisation de l'avatar est limité au strict minimum.

Dragon Soul

Actuellement en phase de bêta, *Dragon Soul* met en avant son côté PvP pour attirer quelques accros prêts à tout pour décapiter leur prochain. Il sera possible d'affronter n'importe quel joueur en duel, et ce F2P se targue en plus de proposer des batailles massives. Vous arpenterez un monde en guerre dans lequel huit royaumes se détestent joyeusement. À tel point qu'ils organisent de grands rassemblements costumés (armure lourde recommandée) dans lesquels ils s'amusent à se mettre des coups d'épée bien affûtée ! Un passe-temps un peu violent, mais festif. Bon, il faut dire qu'ils sont motivés, les petits gars, car au bout, il y a une couronne à récupérer. Eh oui, vous pourrez devenir roi à la force du poignet ! Pour ça, il faut choisir votre classe parmi quatre archétypes classiques. Le guerrier, le chasseur, le mage et l'assassin. Naturellement, au bout de quelques centaines de créatures éventrées et quelques niveaux gagnés, vous aurez le droit de choisir parmi deux spécialisations. Côté prise en main, tout est très simple puisque quelques clics suffisent, c'en est même trop simple. Tellement qu'on a l'impression de se retrouver dans une maison de retraite en étant assisté à outrance. Par exemple, il suffit de cliquer sur l'objectif de quête pour voir son personnage se déplacer tout seul à l'endroit où il doit effectuer sa mission. Vous pouvez exécuter la même méthode pour retourner auprès du PNJ afin de valider vos objectifs. Ça évite certes d'innombrables allers-retours, mais on se demande bien quelle sera la prochaine étape d'assistanat dans les MMO. Pourquoi ne pas nous filer directement les récompenses et les points d'expérience, au moins on ne se fatiguera plus du tout. Quoi qu'il en soit, voici le lien officiel pour ceux qui ambitionnent le poste de roi.

Site : http://www.dragonsoulonline.com



Need for Speed World

La licence *Need for Speed* a été adaptée en Free 2 Play il y a un bon moment déjà. Et pourtant, la mayonnaise n'a pas franchement pris. Malgré un départ sur les chapeaux de roues en 2010, *Need for Speed World* n'a pas su rester sur le devant de la scène. Qu'à cela ne tienne, Aeria Games *(Grand Fantasia, Eden Eternal, Wolf Team…)* vient de reprendre en main ce projet et le met à disponibilité des joueurs sur son portail. C'est donc l'occasion d'en remettre une couche, vu le peu de jeux de course gratos qui traînent en version Free 2 Play sur la toile. Vous aurez donc la possibilité de piloter un bolide lors de courses-poursuites contre d'innombrables adversaires. Et bien sûr, le cash shop permet d'acquérir divers objets contre de l'argent bien réel.

Site : http://www.aeriagames.com/



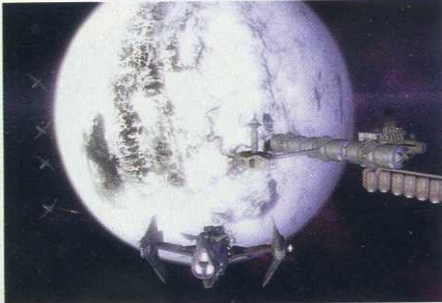
Blacklight Retribution

Du côté de chez Perfect World, la phase 3 de la bêta fermée de *Blacklight* a débuté au début du mois de décembre. Sachez que ce F2P vous plonge au cœur d'un FPS au gameplay nerveux proposant un arsenal conséquent. En plus d'une prise en main facile, la qualité visuelle est présente avec des graphismes tirant parti de DirectX 11. Il ne vous reste plus qu'à vous faufiler sur le site officiel afin de profiter de tout ça.

Site : http://blacklight.perfectworld.com

MODS

On profite de l'engouement autour de la sortie du MMO de BioWare, *SWTOR*, pour vous projeter dans l'espace grâce à des mods dédiés à l'univers de *Star Wars*. À l'exception de *Crossfire*, car il fallait bien faire plaisir aussi à ceux qui n'aiment pas Yoda et ses potes ! **PAR CYD**



Crossfire : Dark Ages

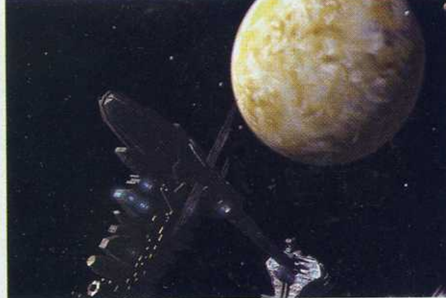
Depuis déjà un moment, la SWAT Team s'est attaquée à un projet visant à créer une suite non officielle au célèbre shoot spatial *Freelancer*. Nommé *Crossfire*, leur mod a rencontré un franc succès et s'est même vu décerner la première place dans le Mod Awards 2011 (votée par les joueurs).
Après avoir mis en ligne la version 1.9 il y a quelques semaines, l'équipe se motive plus que jamais pour continuer le développement de son bébé. Si jamais un petit voyage dans l'espace vous tente, pensez à faire un tour sur le site officiel pour télécharger tout ça. D'un autre côté, les fans de *Star Wars* espèrent toujours que la SWAT Team termine le projet *Star Wars Chronicles* annoncé il y a de très longs mois. Les features de ce projet n'ayant jamais été réellement annoncés et ce mod n'étant pas prioritaire pour cette équipe, on ne risque pas de voir un vaisseau impérial débarquer de sitôt. Mais qui sait, l'espoir fait vivre…

Site : http://www.crossfire.swat-portal.com/

Tourne sur : Freelancer

DÉVELOPPEMENT 100%





Freeworlds : Tides of War

Comme tout être vivant sur cette planète le sait, l'empereur Palpatine est mort ! Jeté par-dessus une rambarde comme un vulgaire déchet par Darth Vador pour sauver son fils Luke. Partant de ce fait, des fans de la saga *Star Wars* ont décidé de créer une Total Conversion se déroulant de nombreuses années plus tard. L'Empire ne s'est pas éteint avec l'empereur, bien au contraire, la guerre continue de plus belle contre une Alliance qui s'est divisée en différentes factions.
La confusion du moment profite aux contrebandiers et aux mercenaires qui s'en mettent plein les poches. Vous aurez donc le plaisir de vous immerger au cœur de ce conflit en ayant à gérer votre flotte parmi la nouvelle République, l'Empire, le Cartel Hutt ou même encore les Pirates. Un système économique a également été mis en place, ainsi que des missions en multijoueur. Bref, tout ça semble relativement complet et devrait voir le jour d'ici le printemps 2012.

Site : http://www.freeworldstidesofwar.com/

Tourne sur : Freelancer

DÉVELOPPEMENT 90%





Luke's Mission at Cairn Bay

Loin des guerres spatiales entre X-Wing et Tie Fighter, ce mod propose une aventure solo. Vous incarnerez Luke Skywalker dans un périple sur 5 maps. Pour l'histoire, son créateur avait perdu tout le taf qu'il avait entamé avant de retomber sur un DVD de sauvegardes…

Site : http://www.moddb.com/mods/lukes-mission-at-cairn-bay

Tourne sur : Star Wars : Jedi Academy

DÉVELOPPEMENT 50%

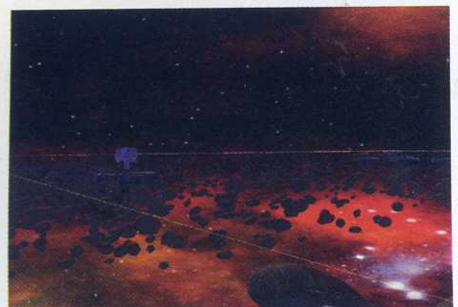
Earth at War

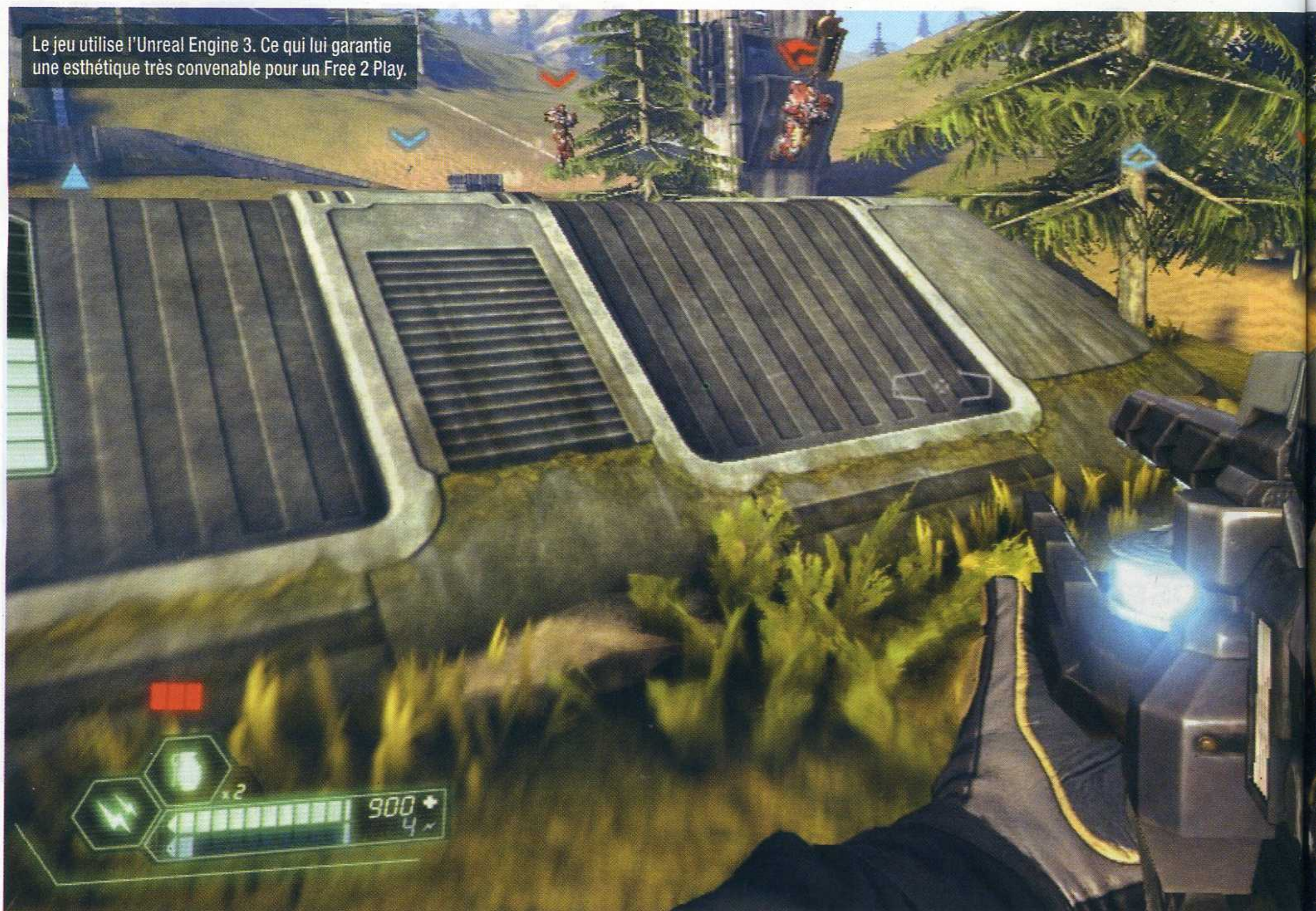
Avec ce mod, participez une fois de plus à une guerre massive entre l'Empire, l'Alliance et les Pirates. Notez que l'équipe recherche des modellers, des skinners et des codeurs supplémentaires pour le finaliser. Vous pouvez les contacter via le site suivant.

Site : http://www.moddb.com/mods/star-wars-foc-improvements/news

Tourne sur : Star Wars : Empire at War : Forces of Corruption

DÉVELOPPEMENT 40%





Le jeu utilise l'Unreal Engine 3. Ce qui lui garantie une esthétique très convenable pour un Free 2 Play.

Tribes : Ascend ■ 40 : C'est la saison du ski !

Surf & Kill

Sept ans se sont écoulés depuis la sortie de la dernière extension de *Tribes 2*. Le temps de perdre sa base de fans, c'est sûr… mais certainement pas de faire tomber en désuétude l'un des FPS les plus excitants et exigeants depuis la naissance de John Carmack !

Ne s'improvise pas star des serveurs multi du monde entier qui veut. Il y a les prédestinés comme *Battlefield 3* ou *Modern Warfare 3* d'un côté, et les bosseurs de l'autre. Ceux qui marchent sur les traces de leurs aînés, et ceux qui doivent lutter corps et âme pour se forger un nom. *Tribes* a toujours retenu l'attention des plus vaillants. À l'ombre des rois, *Quake 3* et *CS* dans ses jeunes années, la série s'est construit une réputation de FPS multijoueur compétitif et exigeant. Une direction que Hi-Rez *(Global Agenda)*, le studio qui en a racheté les droits, compte bien maintenir et encourager. La franchise, boitillante après de longues années d'hibernation, se devait cependant de s'adapter aux exigences modernes. *Tribes : Ascend* se veut donc un doux mélange de ce qui a fait le succès de la série et des impératifs du marché moderne… Premier symbole de ce lifting obligatoire, le jeu adopte le modèle commercial du Free 2 Play !

Le temps, c'est de l'argent !

Comme dirait Benjamin Franklin, "Time is money!" En effet, sur le modèle de *League of Legends*, *Tribes : Ascend* propose un système économique qui n'avantage pas les joueurs payants par rapport aux autres, mais leur permet juste de gagner du temps. Explications. Le jeu dispose d'un système de classes à débloquer (les héros de *LoL*). Au départ, seulement deux sont disponibles, mais au fil des parties, il sera possible d'investir ses gains dans l'une des 10 autres classes du jeu. Pour un peu plus de 5 dollars, vous récupérerez un type de personnage supplémentaire, vous épargnant ainsi les 150 parties nécessaires pour accumuler l'argent utile à cet achat. Mais ce n'est pas tout. Injecter un peu de monnaie réelle dans le jeu permet d'accéder à un statut de VIP, et ce de façon permanente. Les avantages ? Des serveurs différents où tournent plus de cartes (4 au lieu de 2), avec d'avantage de modes de jeu (en théorie, car pour le moment, ce sont les deux mêmes que du côté gratuit) mais aussi et surtout des gains





Il existe trois types de véhicules : une moto, un tank et un jet futuriste. Le pilotage de ce dernier est peu pratique…

en argent et en expérience multipliés par 2. D'autre part, en plus de l'achat des classes supplémentaires, les joueurs pourront s'offrir des « boosters » de 10, 30 ou 90 jours qui doublent ultérieurement les rentrées de sous et d'XP. Ce qui, bien sûr, permet d'accélérer grandement la progression dans le jeu.

Comme sur des roulettes

Pour ceux qui ne connaitraient pas la série, un petit récap s'impose. *Tribes* est un FPS multi assez spécial. Un millier d'heures de jeu sur l'un de ses concurrents ne vous garantirait aucun véritable avantage, tant le gameplay de ce titre se base sur des sensations inédites. Les cartes sont de vastes plaines légèrement vallonnées où se dressent très peu de couvertures. Dans le mode Capture the Flag, deux équipes de 16 joueurs s'affrontent pour l'obtention du drapeau ennemi. Dans le mode Rabbit, tout le monde court après le lapin. Le gagnant étant celui qui a porté la carotte le plus longtemps. Mais ce qui fait la particularité de *Tribes*, ce ne sont ni ses modes de jeu ni la topographie de ses maps, mais la vitesse de déplacement. Deux outils sont à la disposition de chaque joueur : les skis et le jetpack. Les grandes pentes qui jalonnent les cartes font le reste… On prend de la vitesse en un clin d'œil et on fait des bons gargantuesques pour franchir précipices et collines.

La prise en main et plutôt simple en soi, mais en phase de combat, les choses se corsent grandement. Il faut être capable de prévoir les trajectoires des ennemis, anticiper les points de chute, viser sur des cibles en mouvement… Bref, utiliser son cerveau plutôt que ses réflexes de vétéran fraggueur. Chaque classe dispose de deux armes principales et d'un type d'explosif. Il y en a pour tous les goûts, mais toutes semblent équipées d'un lance-disque explosif (ou assimilé). De fait, malgré les grands espaces, une partie s'avère très dynamique et plutôt fun. Ça pète de partout, les ennemis viennent de tous les côtés à des vitesses ahurissantes, et il ne se passe pas une seconde sans qu'une explosion propulse un débutant à l'autre bout de la map. Vous l'aurez compris, *Tribes* est technique, intense et amusant, alors que demander de plus ?

JEAN SANTERRE



En gagnant de l'expérience, on débloquera des perks (ou compétences passives). Il y en a 18 pour le moment.



Deux modes de jeu et deux cartes, c'est peu, même pour un jeu gratuit.

De l'équilibre !

Toujours en bêta privée à l'heure où ces lignes sont écrites, *Tribes: Ascend* a besoin de quelques équilibrages de rigueur. En effet, durant une partie, les joueurs gagnent des crédits qu'ils ne peuvent dépenser que durant celle-ci. Cet argent sert à améliorer les installations de la base (tourelle, radar, générateur), à acheter des véhicules, à déployer des modules spéciaux (de ravitaillement, par exemple) ou à effectuer une frappe orbitale. Seulement, dans le tas, hormis les modules de ravitaillement et les véhicules, les autres options ne sont pas d'une grande utilité. À l'instar des grenades qui semblent finalement un peu accessoires et inefficaces, comparées aux lance-disques explosifs que tout le monde peut utiliser… Bref, le jeu a encore besoin de quelques ajustements !

Retour sur un des FPS les plus étranges de l'année 2011.

Ace of Spades ■ Gonflé à bloc

La pelle du devoir

Charmant, loufoque et particulièrement fendard, *Ace of Spades* démontrait qu'il était possible de créer un FPS avec trois fois rien. Un concept viable sur la durée ou la bonne idée d'une semaine ?

En vous présentant *Ace of Spades* (www.ace-spades.com) dans la rubrique indé du *Joystick* n° 244 (jeu du mois, excusez du peu), on se doutait que l'on y reviendrait assez vite. D'ailleurs, on savait que l'on ne quitterait jamais vraiment le jeu car il s'affublait d'un petit goût de reviens-y à la manière d'un bon Whiskas, euh... whisky. Pour ceux qui auraient loupé le numéro dont je parle, rappelons qu'*Ace of Spades* se présente comme une sorte d'improbable fusion entre *Battlefield* et *Minecraft*. En clair, l'idée est bien d'évoluer sur un champ de bataille, l'arme à l'épaule mais tout en ayant la possibilité de construire des bâtiments à l'aide de gros blocs de couleur ou de creuser des tunnels à coups de pioche. Du coup, on relève vite deux types de joueurs dans une partie d'*Ace of Spades*, ceux qui jouent à la guerre pure et dure en zigouillant tout le monde, et les bâtisseurs, toujours en train de creuser des tranchées ou des murs pour que les autres puissent s'abriter. Souvent, le tout s'organise sans la moindre organisation préalable, comme si la magie du Saint-Esprit venait réguler tout cela en lui donnant une certaine cohérence. Reste que l'on peut se demander si, en six mois, un tel projet a évolué dans le bon sens et a réussi à confirmer tous les espoirs que l'on avait pu placer en lui.

Les jolies choses

Au premier coup d'œil, le titre n'a pas du tout évolué d'un point de vue graphique et c'est tant mieux, son look ultra épuré lui conférant un certain charme. En fait, ça ne ressemble tellement à rien qu'il est impossible de trouver un point de comparaison (essayez donc de visualiser du rien dans votre tête). On ne peut donc qu'être séduit. En revanche, on peut noter plusieurs évolutions. La première, c'est que l'on peut maintenant choisir une équipe au départ mais tout aussi bien en changer à n'importe quel moment de la partie. Ensuite, le simple fusil mitrailleur d'origine s'est vu complété par un fusil à pompe puissant mais imprécis à longue distance et d'une mitrailleuse plutôt destinée aux campeurs. Notez aussi que le jeu signale maintenant la manière dont on passe l'arme à gauche, en cas de headshot, par exemple. Enfin, il existe désormais deux modes de jeu (CTF ou Contrôle de territoire). Côté construction, pratiquement rien n'a changé (on ne dispose toujours que d'une pioche) si ce n'est qu'une fois en mode construction, on peut désormais prévisualiser la position du bloc que l'on va placer tout en déterminant à l'avance sa couleur. Ainsi, on n'est plus obligé de détruire un bloc deux secondes après l'avoir posé parce qu'on avait mal calculé son coup. Toutes ces petites modifications améliorent sensiblement l'expérience de jeu, même si l'on aurait aimé avoir un peu plus de possibilités de construction, comme de véritables explosifs capables de faire sauter de grosses portions de la map.

« Le jeu signale maintenant la manière dont on passe l'arme à gauche. »

Pas assez mûr ?

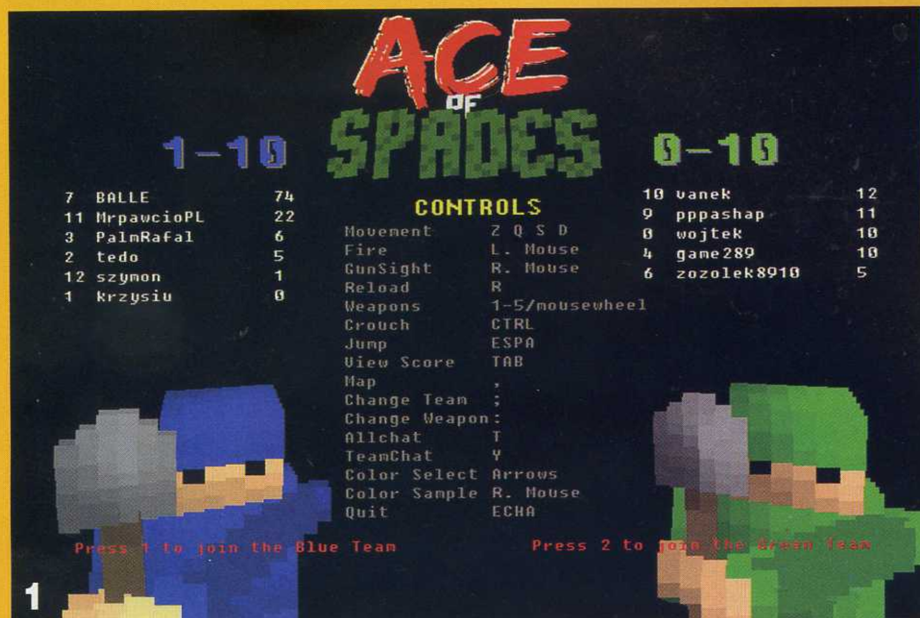
Trouver un serveur fonctionnel se révèle également moins compliqué qu'avant, même si ce n'est toujours pas la panacée. La liste officielle en indique toujours de prétendus fonctionnels qui vous renvoient un message d'erreur après qu'on ait passé une bonne trentaine de secondes à tenter de s'y connecter. Frustrant. Lors de nos savants petits tests, nous avons également constaté une omniprésence des serveurs américains qui disposaient généralement tous d'un bien meilleur ping que n'importe quel serveur européen. Ce qui n'enlève malheureusement pas un des principaux problèmes du jeu : le lag. Alors que les premières bêtas tournaient particulièrement bien, les versions actuelles

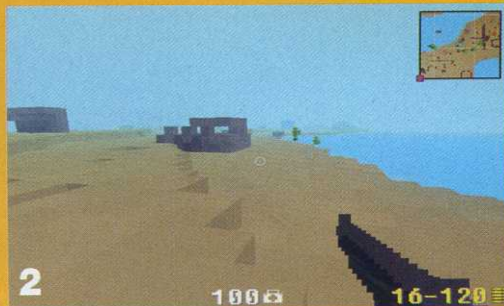
Construire ou tirer

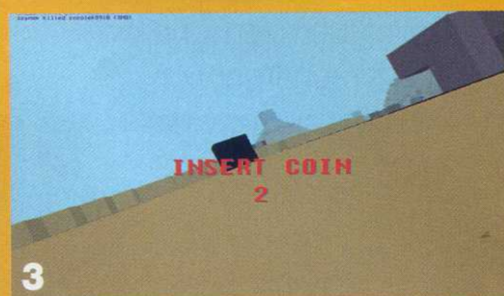
Evidemment, vous serez tenté, comme tout le monde, de partir vadrouiller le fusil en main dans l'espoir d'aligner quelques adversaires pour montrer à tout le monde qui est le plus fort. C'est bien normal mais posez-vous la question suivante : ne vaut-il mieux pas construire de belles tours dominantes pour mieux voir le champ de bataille et mettre les joueurs du camp d'en face en difficulté ? Cela fonctionne aussi avec des tranchées ou des tunnels permettant de débouler en zone hostile sans que personne ne vous voie venir. On privilégiera toutefois les constructions en hauteur aux tunnels à double tranchant, sachant que si vous pouvez aller jusqu'à l'adversaire, lui peut venir jusqu'à vous sans s'être épuisé de longues minutes à creuser à travers la montagne pour un résultat franchement discutable.

ont une certaine tendance à recalculer votre position de temps à autre, ce qui agace, tant on n'aime pas se retaper les cinquante mètres que l'on vient de parcourir quelques secondes auparavant. Par chance, ces lags se ressentent très peu lors des combats et il est rare de tirer deux balles dans la tête d'un adversaire sans que cela soit pris en compte. Globalement, *Ace of Spades* reste un titre indépendant en pleine évolution, avec ses petits défauts mais surtout ses nombreuses qualités. Et à partir du moment où l'on sait à quoi s'attendre, le jeu mérite vraiment que l'on s'y intéresse. Maintenant, soyons pragmatiques, pour deux ou trois ajouts sympas, on a gagné un jeu dont le netcode a du mal à se montrer à la hauteur de ce qu'il était à l'origine. Dommage, mais on ne parle ici que de la version 0.70, loin, très loin d'être définitive !

YAVIN

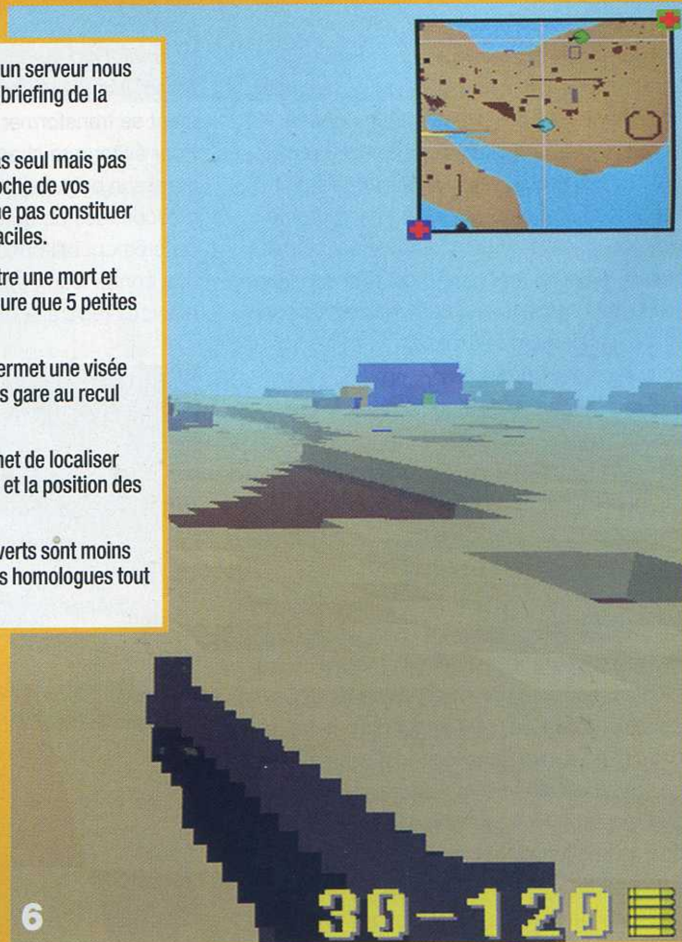












1 - L'arrivée sur un serveur nous donne un rapide briefing de la situation.

2 - N'évoluez pas seul mais pas non plus trop proche de vos équipiers, pour ne pas constituer des cibles trop faciles.

3 - Le temps entre une mort et un respawn ne dure que 5 petites secondes.

4 - L'ironsight permet une visée plus précise mais gare au recul impitoyable !

5 - La map permet de localiser la base ennemie et la position des équipiers.

6 - Les joueurs verts sont moins visibles que leurs homologues tout de bleu vêtus.

Battlefield 3 ■ Au garde-à-vous, soldat!

Formation accélérée

Autant le solo de *Battlefield 3* suit les codes du genre à la lettre, autant sa partie multijoueur a quelque chose d'unique. Difficile pour un néophyte de se lancer sans un entraînement en bonne et due forme. Ce serait comme partir à la guerre en ignorant comment recharger son M-16 ! Prêt pour un petit briefing ?

Oubliez tout de suite *Modern Warfare* et *Counter Strike*. *Battlefield* n'a rien à voir avec ces deux titres. C'est dur de l'admettre quand on a l'habitude d'enchaîner, triomphant, les Team Deathmatch comme autant de chasses à courre, mais *BF3* renvoie n'importe quel vétéran ne connaissant pas la série en petite enfance. Pas de honte à avoir, donc, car tout le monde est passé par là un jour. Seulement ici, il n'est pas question de lire trois conseils, de bien choisir sa classe et son équipement et de partir au front, convaincu que l'on va aligner les ennemis. Il faut tout d'abord saisir l'ampleur de la tâche qui vous attend. Les caïds ne manquent pas sur les serveurs de *BF3*. Soyez donc garanti qu'au début, vous ne ferez pas long feu. Surtout si vous partez tête baissée sans bien réfléchir à votre entrée en matière...

Le petit bain

Battlefield 3 propose différents modes de jeu, plus ou moins complexes, plus ou moins peuplés. Avant de vous lancer dans le grand bain, c'est-à-dire dans le mode Conquête sur une grande map telle que Bordure Caspienne ou Operation Firestorm avec 63 autres fondus de la gâchette, commencez humble. Choisissez des parties plus intimistes avec un mode de jeu plus simple tel que du Team Deathmatch ou du Squad Deathmatch, des cartes plus petites et un nombre de joueurs réduit. Par ailleurs, veillez à choisir un serveur avec des réglages normaux, voire même des serveurs réservés aux débutants. Une fois sur le terrain, familiarisez-vous avec les principales mécaniques du jeu... Les quatre classes ont toutes des particularités propres. C'est l'occasion de choisir sa voie. Ne pensez pas alterner à tout va, c'est chose impossible pour un joueur qui souhaite flirter avec les sommets des classements. Car dans *Battlefield 3*, il y a un concept qu'il faut saisir avant tout : le principal n'est pas d'enchaîner les kills et de multiplier les tirs à la tête, mais de gagner des points d'expérience. Et pour cela, une seule solution, jouer pour l'équipe !

Esprit d'équipe

Une fois que vous aurez assimilé les concepts de base du jeu, il sera temps de passer aux choses sérieuses. Le mode Ruée a son intérêt mais c'est en Conquête que se situe le cœur de *Battlefield*. Avec 32 joueurs dans chaque camp, il va de soi qu'une partie peut rapidement se transformer en un joyeux foutoir. Pour éviter que chacun fasse son petit trou dans son coin, le jeu dispose d'un système d'escouades de quatre joueurs, qui est particulièrement utile pour le néophyte. Se trouver une bonne team, sympathique et expérimentée vous rendra la tâche beaucoup plus simple et la partie en sera d'autant plus fun. S'équiper d'un casque et communiquer avec ses partenaires est la clé d'une bonne coordination. Avancer en formation, se couvrir mutuellement, se compléter grâce aux compétences de chacun, voilà autant d'avantages à fonctionner en équipe. L'autre gros bénéfice de travailler main dans la main avec ses coéquipiers se situe au niveau du respawn, puisque *BF3* permet aux joueurs de réapparaître dans le sillage de ses teamates. Aussi, savoir que l'équipe est soudée et que vous ne risquez pas trop de mourir immédiatement après avoir respawné est un avantage certain.

Un pour tous

Au-delà de l'escouade, il y a l'équipe. *Battlefield 3* est un jeu qui récompense le joueur pour son esprit coopératif plus que pour son talent individuel. Si le but principal d'une partie est de s'amuser, l'objectif premier est d'obtenir un maximum de points d'expérience. Or, il n'y a pas que les kills à être grassement récompensés dans *BF3*. La conquête et la défense de points de contrôle et la destruction ou la défense des objectifs garantissent aux soldats les plus assidus d'importantes rentrées d'XP. Toutefois, il est très compliqué de gagner ou de protéger ces positions stratégiques tout seul. Collaborer avec ses alliés est primordial, même quand ils ne



Se précipiter là où il y a plein de petites têtes de mort n'est pas forcément le comportement le plus judicieux...





C'est quand il n'y a pas d'ennemis à l'horizon que votre garde est la plus basse et que vous avez le plus de risques de mourir.

Ne vous focalisez pas sur les kills au couteau, c'est certes sympa, mais ça devient dangereux à terme.







font pas partie de votre escouade. Ainsi, il y a tout un paquet d'actions que le joueur peut entreprendre pour aider son camarade, chaque classe ayant sa spécialité… N'oubliez donc pas d'utiliser à outrance les medipacks, de ressusciter les blessés, d'effectuer des tirs de barrage, de placer des caisses de munitions ou encore d'installer des stations radar. De même, chaque joueur dispose d'une fonction hyper pratique et sous-employée qui consiste à « localiser » l'ennemi. Abusez-en ! N'essayez pas toujours de venir à bout de tous les adversaires qui passent dans votre viseur, et pensez aux petits camarades à proximité, et surtout aux véhicules aériens qui cherchent des cibles à bombarder… D'autre part, pour le bien du groupe, tâchez de ne pas handicaper bêtement votre camp. Faites attention à ne pas aveugler vos partenaires avec votre lampe torche, ne cherchez pas à prendre les commandes d'un hélico plein de soldats si vous savez à peine le piloter, et ne foncez pas au front tout seul dans un véhicule… Le bien de l'équipe, c'est aussi le vôtre puisque des récompenses globales vous sont octroyées si la victoire est acquise à la fin de la partie. Alors fonctionnez toujours avec le bien de l'équipe en tête.

Progresser rapidement

À titre individuel, il y a quelques petites consignes simples qu'un joueur débutant peut suivre pour vite faire de l'XP. Tout d'abord, il faut réussir à ne pas s'éparpiller. On ne vous conseillera que trop de choisir une classe et de vous y tenir, voire même de choisir deux armes et de ne pas en changer. L'avantage de rester fidèle à deux armes (une pour l'attaque, une pour la défense), est que plus vous gagnerez de l'XP pour leur utilisation, plus vous débloquerez des améliorations importantes, plus elles seront efficaces. De même, pensez à choisir votre spécialisation en fonction de votre classe. Le Perk Suppression, qui permet de lourdement aveugler les ennemis, sera parfait pour les soldats de Soutien, par exemple. Ensuite, sur le champ de bataille, il y a pas mal de petites astuces qu'il est bon d'observer pour survivre plus longtemps. Tout d'abord, soyez patient. Dans *Battlefield 3*, courir dans tous les sens, sprinter sur de longues distances en ligne droite et se précipiter vers le cœur de la bataille sans réfléchir ne sont jamais de bonnes attitudes à avoir. En cas de danger, surtout si vous ne savez pas d'où proviennent les tirs, pensez à vous jeter à terre et à ramper à couvert. Ce n'est pas déshonorant, soldat, juste prudent ! Pareil si, au milieu d'une fusillade, vous vous retrouvez sans munitions : mieux vaut passer à votre arme secondaire plutôt que d'essayer de recharger… Un bon moyen d'éviter ce genre de désagrément est de toujours savoir combien il vous reste de balles dans le chargeur et d'alterner les modes de tir en fonction de la situation. Enfin, l'un des gros atouts de *Battlefield 3* sur ses concurrents est sa gestion physique. Ainsi, plutôt que d'emprunter les portes où l'on peut vous attendre au tournant, utilisez la destructibilité des décors pour vous faire votre propre chemin ! Et si vous arrivez à mettre en pratique tout cela, il ne fait aucun doute que vous squatterez très bientôt le haut des tableaux des scores !

JEAN SANTERRE

MATOS NEWS

OPINION

PAR BOBA FETT

AMD est-il en rade ?

Alors que l'architecture Bulldozer peine encore à convaincre, avec des résultats en demi-teinte et un catalogue pour l'heure très restreint, AMD semble considérablement manquer d'initiative. Certes, le nouveau GPU devrait débarquer d'ici les prochains mois et pourrait bien remettre les pendules à l'heure, mais le fondeur s'entête à mener une politique commerciale qui pourrait bien écorner solidement son image de marque. Exemple singulier : les Radeon HD7000 ne devraient nullement offrir des performances supérieures, mais pourraient bien se contenter d'un simple renommage de modèles précédents. Les HD7300, 7400, 7500 et 7600 devraient s'articuler autour des mêmes GPU que les Radeon HD6300, 6400, 6500 et 6600 (Cedar, Caicos et Turks). Si l'hiver est propre à l'engourdissement des sens, gardez les vôtres en éveil et ne vous laissez pas duper si vous aviez déjà investi précédemment ! Mieux vaut attendre les GPU Cape Verde, Pitcairn et Tahiti promis pour le début du printemps.



En route vers les CPU 22nm ■ Des Sandy Bridge-E aux futurs Ivy Bridge

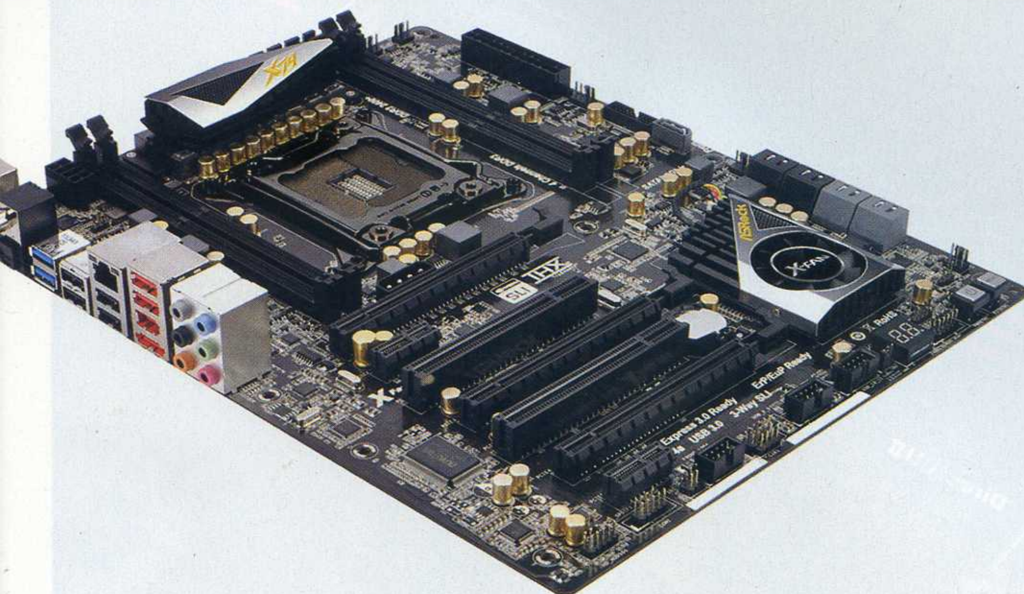
Renouvellement de gamme chez Intel

Décidément privé de concurrence, Intel s'engouffre dans un véritable boulevard et enchaîne les générations de processeurs à un rythme effréné. Première gamme très attendue à voir le jour, les Sandy Bridge-E inondent les étals de nos revendeurs préférés et s'invitent parmi nos tests du mois, à la page suivante. Introduisant le socket LGA 2011, ces CPU prennent la relève des vieillissants Core i7 d'architecture Nehalem sur LGA 1366 et constituent la version haut de gamme des actuels Sandy Bridge. Pour servir un tel objectif, ils s'articulent autour d'une puce embarquant huit cœurs et 20 Mo de cache L3, sur un die de 2,27 milliards de transistors, contre 995 millions pour les Sandy Bridge courants. Première conséquence, les nouveaux processeurs qui voient actuellement le jour présentent une surface deux fois plus grande que les Core i3/i5/i7 sur socket LGA 1155 (435 mm² contre 216 mm² précédemment), sans pour autant inclure de circuit graphique. Sachez toutefois que les premiers modèles Sandy Bridge-E ne profitent pas de huit cœurs. Réservés aux futurs Xeon E5, on devra se contenter de six cœurs à l'image du Core i7-3960X qui ouvre le bal. Autre nouveauté significative : l'architecture Sandy Bridge-E introduit 40 lignes PCI-Express au lieu de 16 dans la génération précédente. Vous pourrez ainsi combiner deux cartes graphiques en x16 et une en x8, dans une configuration Tri-SLI ou triple CrossFireX très haut de gamme. Outre le très cher Core i7-3960X, Intel commercialise le Core i7-3930K à 555 dollars. Également doté de six cœurs, il présente une fréquence de 3,2 GHz (3,8 GHz en mode Turbo) et 12 Mo de cache L3. Le Core i7-3820 sortira au premier trimestre 2012 et se verra cadencé à 3,6 GHz, en arborant quatre cœurs. Il faudra en revanche attendre avril 2012 pour découvrir la seconde vague de nouveautés, à travers la gamme Ivy Bridge gravée en 22 nm. L'objectif de la gamme est clairement indiqué : améliorer la consommation électrique des Sandy Bridge, en élevant essentiellement les performances de la partie graphique. De premiers résultats font état d'un gain de 7 à 25 % entre le futur Core i7-3770 (4 cœurs, 3,4 GHz, 8 Mo de cache) et le Core i7-2600K. On a hâte !

Site : http://www.intel.com

> « Les Sandy Bridge-E présentent une surface de die deux fois plus grande que les LGA 1155 »





Ventirads, watercooling et formats exotiques ■ Nouveau chipset pour socket LGA 2011

La déferlante de cartes mères X79

Les nouveaux Core i7 sur socket LGA 2011 s'accompagnent d'un chipset inédit, le X79 Express. Reprenant les fonctionnalités essentielles du P67 Express, il supporte ainsi 14 ports USB 2.0, un contrôleur Ethernet 10/100/1000, 6 ports SATA (4 SATA 3 Gb/s et 2 SATA 6 Gb/s) et 8 ports PCI-Express 2.0. Nouveau socket oblige, les constructeurs de cartes mères commercialisent dès à présent une grande série de modèles épousant ce format. De 200 à 400 euros en moyenne, elles correspondent au positionnement haut de gamme de la génération Sandy Bridge-E. Parmi les modèles d'exception, MSI se distingue là aussi avec sa Big Bang XPower X2. Elle propose sept ports PCI-Express x16, 2 puces Intel Gigabit, 8 ports USB 3.0 (puces NEC) et 10 ports SATA. Les overclockeurs extrêmes seront aux anges ! Notez que le socket LGA 2011, qui présente, comme son nom l'indique, 2011 points de contacts avec le processeur, s'accompagne d'un système de fixation inédit pour le ventirad, avec des pattes de part et d'autre du processeur qui vous évitent de poser une plaque à l'arrière de la carte mère. Intel commercialise en parallèle une nouvelle solution de watercooling, le RTS2011LC, développé en partenariat avec le constructeur Asetek qui réalise les systèmes de refroidissement liquide d'Antec et Corsair.
Site : www.asus.com

SHOPPING

Octane OCZ



Décliné dans des versions de 128, 256 et 512 Go, le nouveau SSD Octane signé OCZ offre des performances de rêve alors que le marché des disques durs à plateaux est toujours empêtré dans de colossaux problèmes d'approvisionnement. Dans sa version la plus extrême, il présente un débit de 400 Mo/s en écriture et de 535 Mo/s en lecture, un summum pour le contrôleur Indilinx IDX300 et les puces de Flash MLC ! De 188 à 829 euros, la gamme s'avère heureusement abordable, en particulier pour le modèle d'entrée. **Site : www.ocztechnology.com**

BRÈVES

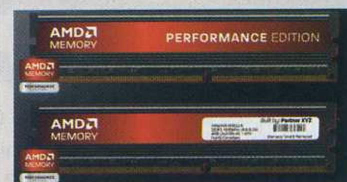
Des alimentations modulaires

Vous souhaitez préparer le terrain pour la prochaine génération de GPU ? Adoptez sans hésiter la nouvelle gamme d'alimentations modules de NZXT. Certifiés 80 Plus Bronze, ces blocs se déclinent en modèles de 650, 750 et 850 Watts, disponibles à partir de 110 euros.



Barrettes de mémoire AMD

Le fondeur propose ses propres kits de mémoire DDR3, en partenariat avec VisionTek et Patriot. Trois gammes sont commercialisées (Entertainment, Performance et Radeon), avec des kits de 1866 MHz opérant à 1,5-1,65 V. AMD annonce un tarif plancher pour de telles barrettes.



Vent frais chez Noctua

Le constructeur autrichien met à jour sa gamme de ventilateurs PWM, avec le NF-P12PWM. Ce ventilateur de 120 mm de diamètre fonctionne à 1300 tr/min tout en affichant une consommation moindre que par le passé : 0,6 W contre 1,08 W. Comptez 20 euros pour en équiper votre boîtier.



Gare aux erreurs. Nomenclature étrange oblige, redoublez de vigilance en boutique : veillez à ce que cette GTX 560 Ti 448 cœurs embarque bien 1280 Mo de GDDR5 et non 1024 Mo.



Constructeur nVidia
Fréquence 732 MHz
Fréquence mémoire 950 MHz
Gravure 40 nm
Mémoire vidéo 1280 Mo GDDR5
Interface mémoire 320 bits
Longueur 24,5 cm, dual-slot
Connectiques 2 ports DVI, 1 port HDMI, 1 port DisplayPort
Unités de calcul 448
Site www.nvidia.fr
Prix 279 euros
Sortie prévue Déjà disponible

nVidia GeForce GTX 560 Ti 448 cœurs ■ Une GTX 570 castrée, en édition limitée

Un dernier coup de Fermi

Contrairement à ce que son nom laisse penser, cette carte graphique n'est pas une GeForce GTX 560 Ti survitaminée mais plutôt une GTX 570 privée d'un bloc de 32 unités de calcul. Elle s'articule en effet autour du même GPU, le GF110 à 732 MHz, et présente des caractéristiques communes : 1 280 Mo de GDDR5 cadencé à 950 MHz sur un bus de 320 bits, contre 1024 Mo sur un bus de 256 bits pour la GTX 560 Ti d'origine. Destinée avant tout aux joueurs exigeants n'ayant pas le budget d'une GTX 580 (400 euros), la GTX 560 Ti 448 cœurs remplit partiellement son contrat. Sous 3DMark 11, elle affiche un score de 2 745 en 1 920x1 200, soit près de 15 % d'amélioration par rapport à la GTX 560 Ti d'origine. La GTX 570, qui intègre donc 32 unités de calcul supplémentaires, offre 5 % de performances en sus. Toutefois, on regrette amèrement le positionnement tarifaire de ce modèle : édition limitée oblige, elle n'est donc pas produite en masse et coûte 279 euros. Un écart de seulement dix euros par rapport à certains modèles de GTX 570 ! Les Radeon HD6950 2 Go, certes moins puissantes de 12 % en moyenne, offrent un rapport qualité/prix nettement plus flatteur. De nombreux modèles sont commercialisés aux alentours de 220 euros. Certes, la carte de nVidia présente des technologies exclusives, comme la 3D relief ou les effets PhysX, mais elles ne justifient pas un tel écart. Le GPU Fermi est toujours aussi séduisant, mais ce modèle en édition limitée aurait été bien plus tentant à 230 euros, là où certaines GeForce GTX 560 Ti s'échangent aux alentours de 170 euros.

> « Sous 3DMark 11, elle affiche un score de 2 745 en 1 920x1 200, soit près de 15 % d'amélioration par rapport à la GTX 560 Ti d'origine. »

EN RÉSUMÉ

Cette carte en édition limitée recycle les GPU GF110 de la GTX 570. De bonnes performances sont à la clé, pour un prix hélas trop élevé.

PLUS
- Les performances
- La connectique
- Le système de refroidissement

MOINS
- Le positionnement tarifaire
- La consommation électrique
- Fin d'une génération de GPU

VERDICT 14/20

Constructeur Intel
Cores/Threads 6/12
Fréquence de base 3,3 GHz
Fréquence max 3,9 GHz
Gravure 32 nm5
Socket LGA 2011
TDP 130 W
Cache L3 5 Mo
Site www.intel.com
Prix 990 euros
Sortie prévue Déjà disponible

EN RÉSUMÉ

Ouvrant la gamme des Sandy Bridge-E, le Core i7-3960X introduit le socket LGA 2011 et ses grandes ambitions. Le résultat est pour l'heure trop onéreux : attendez des modèles mieux positionnés.

PLUS
- Les performances brutes
- Mode Turbo amélioré
- Potentiel en overclocking

MOINS
- Le tarif, rédhibitoire
- L'écart avec le LGA 1155
- Peu de nouveautés pour le chipset X79

VERDICT 14/20



Intel Core i7-3960X ■ Les CPU Sandy Bridge-E arrivent

Un puissant CPU à prix maxi

Intel illustre d'emblée sa gamme de CPU Sandy Bridge-E par une véritable vitrine technologique : le Core i7-3960X est un puissant hexa-cœurs cadencé à 3,3 GHz (3,9 GHz en mode Turbo) qui dispose de 15 Mo de cache L3. S'il affiche bien des performances d'exception dans les applications multithreadées, avec un saut de 15 % par rapport au Core i7-990X, il ne présente pour l'heure qu'un modeste intérêt dans les jeux vidéo, où il tutoie pour le moment les résultats du Core i7-2700K. Un CPU hors de prix mais dont la gamme s'annonce prometteuse !

Constructeur Ozone
Type Clavier mécanique
Touches multimédias 7
Connecteur USB et PS2 (anti-ghosting)
Dimensions 430x160x40 mm
Poids 1,55 kg
Ports 2 USB 2.0, 2 jacks 3,5 mm
Site www.ozonegaming.com
Prix 99 euros
Sortie prévue Déjà disponible

EN RÉSUMÉ

Bien fini, le Strike est un clavier mécanique réactif : idéal pour les joueurs qui aiment ressentir la pression des touches.

PLUS
- Qualité des matériaux
- Rapport qualité/prix
- Sensibilité des touches

MOINS
- Pas de touches programmables
- Moins adapté à la pure saisie
- Câble plutôt rigide

VERDICT 16/20



Ozone Strike ■ Clavier mécanique réactif et dur

Solide clavier pour joueurs

Proposé à un tarif très alléchant en regard de sa qualité de finition, le Strike est un clavier mécanique qui intègre des interrupteurs Cherry Black. Classiques et bien conçus, ceux-ci présentent une pression de 60 g et une course de 4 mm : on ressent parfaitement le retour des touches, ce qui renforce la concentration et la réactivité. On apprécie en outre la connectique étendue (deux ports USB, deux jacks micro et casque) ainsi que le design général, avec un large repose-poignet qui évite de trop marquer la casse du poignet.

UTILITAIRES

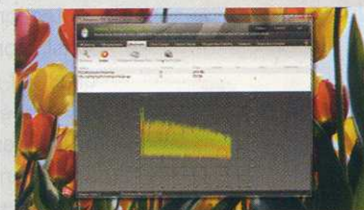
Windows 7 Manager

Malgré son nom pompeux et son interface qui paraît tirée du passé, cet utilitaire est l'un des plus complets du genre : il combine des centaines de réglages pour Windows 7, avec de nombreux modules surprenants qui réparent le système ou optimisent ses moindres rouages. À découvrir absolument.
http://tinyurl.com/qpnqqe



Ashampoo HDD Control 2

Puissant outil de monitoring des disques durs, HDD Control 2 se distingue par son interface claire et conviviale, qui égrène tous les détails SMART de vos unités. On apprécie les fonctions d'analyse et de détection d'erreurs et les benchmarks intégrés, de même que le module de récupération de données, qui est plutôt convaincant.



Piriform Speccy

Développé par les auteurs de CCleaner, cet utilitaire gratuit affiche des informations sur l'état de votre configuration. Si bien d'autres outils visent le même objectif, Speccy est indéniablement le plus complet d'entre eux : il présente des infos ultra-détaillées sur vos barrettes de RAM, CPU, GPU… Indispensable.
http://tinyurl.com/yf8urpa



Surveiller l'état de sa machine

Si investir dans un PC n'est plus une proposition aussi coûteuse qu'il y a dix ans, ce n'est pas une raison pour ne pas essayer de préserver votre investissement ! Depuis quelques années, nos machines sont de plus en plus remplies de capteurs qui sont là pour nous aider à y voir plus clair…

DURÉE

30 minutes

NIVEAU

✓ Facile

MATÉRIEL

✓ Hardware Monitor (www.cpuid.com)

✓ FurMark (www.ozone3d.net/benchmarks/fur/)

✓ Prime95 (www.mersenne.org/freesoft.htm)

La question de la fiabilité du matériel informatique est toujours complexe à évaluer. Les cas personnels dépassent souvent les statistiques, au point qu'il suffit qu'un de ses composants lâche pour que l'on blâme l'informatique pour toujours ! En pratique cependant, les statistiques sont assez claires : s'il y a toujours un pourcentage de produits défectueux en sortie d'usine et dans les magasins, la fiabilité tend à s'améliorer au fil du temps.

Une histoire de protection

Une des plus grandes améliorations concerne les mécanismes de protection qui ont été ajoutés. Ainsi, alors qu'un processeur qui chauffait trop pouvait cramer dans les années 1990, aujourd'hui, retirer le radiateur de votre Core i7 fera seulement planter votre machine. Des mécanismes de protection contre la surchauffe (un ventilateur qui tombe en panne, etc.) s'étendent aujourd'hui aux cartes graphiques, et depuis l'année dernière chez AMD de manière matérielle. Chez nVidia, des protections existent, mais elles restent principalement au niveau des pilotes. La prochaine génération devrait aller encore plus loin dans ce sens. Pour les autres composants, les mesures se jugent au cas par cas. Les plus évoluées concernent les disques durs avec le protocole S.M.A.R.T. Implantée dans chaque disque, une série de capteurs tente d'évaluer l'état du disque et d'estimer une éventuelle panne. Au fil des années, en effet, des méthodes ont été développées pour tenter d'anticiper les signes avant-coureurs d'une panne imminente. Elles ne sont pas infaillibles mais peuvent permettre d'éviter certaines catastrophes. Pour le reste, on se reportera principalement à la carte mère. En tant que colonne vertébrale du PC, elle permet de surveiller l'état de l'alimentation ou la chaleur à l'intérieur de votre boîtier via les diverses puces et capteurs qu'elle intègre.

> « Une série de capteurs tente d'évaluer l'état du disque et d'estimer une éventuelle panne »

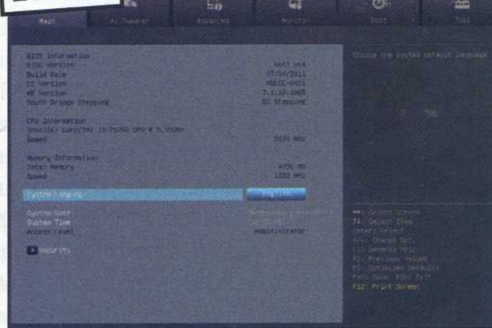
Charge et repos

Attention cependant, deux cas particuliers sont à distinguer : la charge et le repos. Ceux qui ont connu des plantages le savent, c'est rarement lorsque l'on navigue sur Internet que la machine plante, mais plutôt lorsque l'on utilise pleinement sa machine, dans un jeu gourmand par exemple. On distingue 2 cas, les situations au repos et en charge. S'il est possible de lancer un jeu, ou un logiciel comme 3D Mark en mode fenêtré, il existe aussi des outils dédiés à la charge extrême. C'est le cas d'un logiciel comme FurMark que l'on utilisera pour stresser la carte vidéo. Pour le processeur et la mémoire, Prime95 reste un logiciel simple à utiliser. Toutes les informations que nous indiquons sur la page de droite concernent une machine en charge.

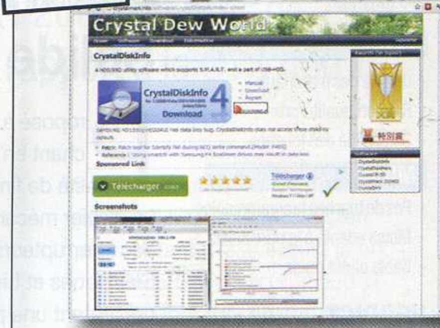
PAS À PAS

1/ Dans le BIOS activez l'option S.M.A.R.T. pour les disques durs. Elle permet au BIOS de vous avertir d'un problème au démarrage. **2/ Téléchargez le logiciel CrystalDiskInfo**, gratuit, sur le site crystalmark.info. **3/ Une fois installé, choisissez "Démarrer avec Windows" dans le menu Fonctions.** Le logiciel se lancera à chaque démarrage pour indiquer tout changement avec vos disques. **4/ Dans la fenêtre principale, l'état de votre disque est indiqué en haut à gauche.** "Correct" est la seule valeur acceptable. Sinon, il est prudent de sauvegarder vos données.

ÉTAPE 1

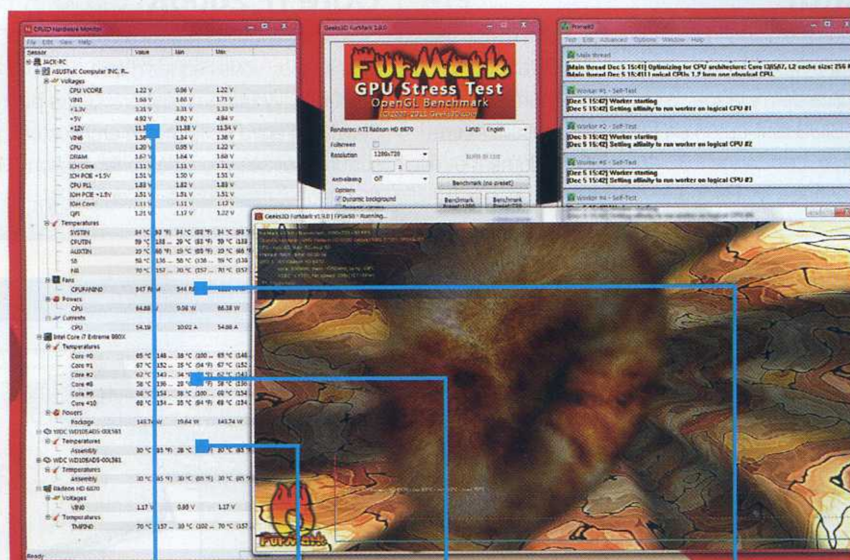


ÉTAPE 2



4 points clés
Le monitoring

Lancez d'abord Hardware Monitor puis lancez FurMark en laissant les options par défaut, puis cliquez sur le bouton "Burn In". Lancez enfin Prime95 en suivant la procédure décrite sur la droite.



1 Bloc d'alimentation La stabilité d'un bloc d'alimentation se mesure à la tenue du +12V. S'il est normal que la tension baisse légèrement en charge par rapport au repos, la tension ne doit pas tomber sous les 10.8V.

2 Température processeur Si votre processeur dépasse les 75° en charge, il peut être utile de dépoussiérer votre boîtier ou de vérifier si les ventilateurs fonctionnent correctement.

3 Vitesse de rotation Le ventilateur processeur doit tourner. Assurez-vous qu'elle ne soit pas nulle, il se peut que vous ayez branché votre ventilateur sur un mauvais connecteur (vous perdez la régulation thermique !)

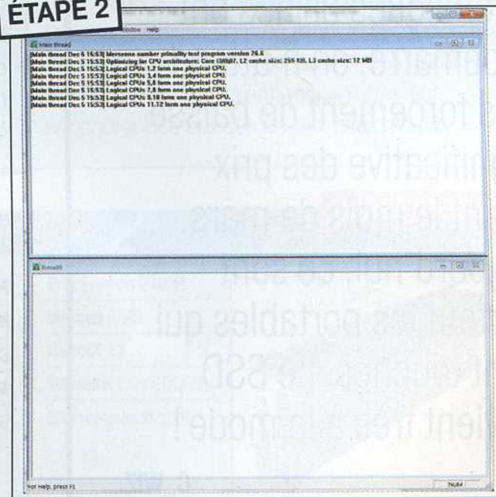
4 Température disque La température idéale pour les disques durs se situe aux alentours de 30°C. Il est fortement conseillé de ne pas dépasser les 40°C !

1/ Après avoir téléchargé Prime95, lancez le programme.
2/ Choisissez l'option "Just Stress Test".
3/ Choisissez le mode "In place FFT". Attention, ne fermez pas la fenêtre de Prime95 une fois terminé, choisissez l'option "Exit" du menu "File". Par défaut, la fenêtre se minimise dans la barre des tâches.

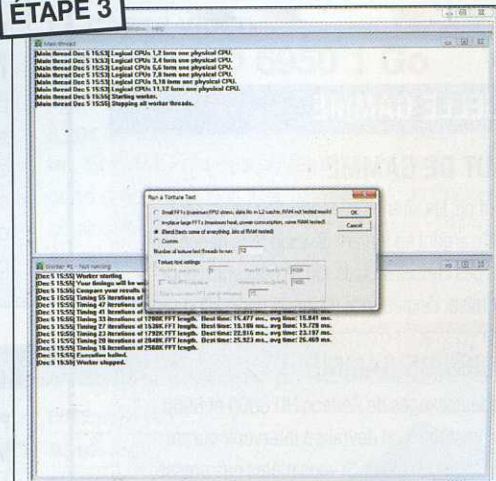
ÉTAPE 1

local.txt	05/12/2011 15:41	Text Document	1 KB
prime.txt	05/12/2011 15:43	Text Document	1 KB
prime95.exe	08/04/2011 18:19	Application	25 503 KB
readme.txt	27/02/2011 13:40	Text Document	24 KB
stress.txt	19/11/2008 18:26	Text Document	7 KB
undoc.txt	03/03/2011 22:01	Text Document	25 KB
whatsnew.txt	04/04/2011 00:46	Text Document	57 KB

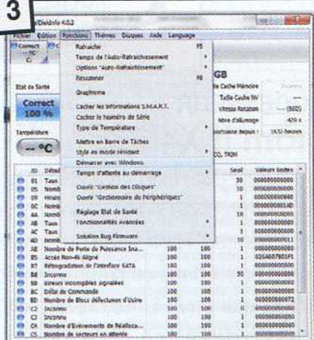
ÉTAPE 2



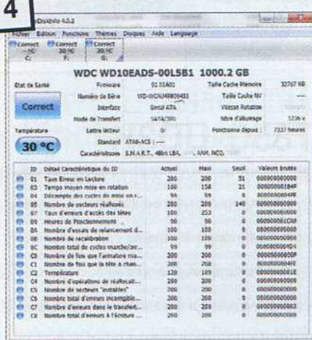
ÉTAPE 3



ÉTAPE 3



ÉTAPE 4



À RETENIR

Nous tentons de vous donner les informations les plus exactes possibles, mais certains points peuvent varier. Un disque dur détecté comme à risque par CrystalDiskInfo peut par exemple continuer à fonctionner durant des années. Il s'agit de valeurs indicatives pour vous permettre d'y voir plus clair. Ainsi, certains processeurs acceptent des températures plus élevées que 75° C en charge, mais il faut garder à l'esprit que la majorité des processeurs modernes "throttlent" lorsqu'une température élevée est atteinte : le processeur fonctionne au ralenti lorsqu'il est trop chaud. Changer de boîtier pour un modèle plus moderne peut être une solution.

TOP HARD

Les mois s'enchainent et les prix des disques durs ne baissent pas vraiment. Si quelques usines ont redémarré, on n'attend pas forcément de baisse significative des prix avant le mois de mars. Aujourd'hui, ce sont surtout les portables qui sont touchés. Le SSD devient très à la mode !

C_WIZ

QUELLE GAMME

HAUT DE GAMME

Attention, les sirènes du marketing en veulent à votre argent en tentant de vous faire dépenser dans des choses inutiles. On se concentre pour maximiser l'expérience de jeu, la carte 3D compte !

MILIEU DE GAMME

Les déstockages de Radeon HD 6800 et 6900 sont imminents et devraient intervenir durant la période de soldes. Si vous n'êtes pas pressé, il est définitivement urgent d'attendre !

ENTRÉE DE GAMME

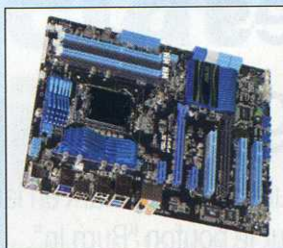
Un minimum de puissance côté processeur reste nécessaire pour une configuration de joueur. Sans lui, la carte graphique ne sera pas correctement exploitée. La carte mère est tout aussi importante !

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

Prix Environ 980 €
Marque Asus
Chipset P67
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P8P67

Si Asus n'est pas le seul constructeur à proposer de bons modèles de cartes mères, en pratique, la facilité de montage, la qualité des composants et le BIOS font qu'on préfère vous conseiller cette marque. Les cartes P67 devraient également être compatibles Ivy Bridge…

Prix Environ 280 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 3.4 GHz
Site www.intel.com

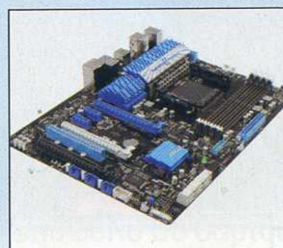


LE PROCESSEUR
Core i7 2600K

Si vous attendez la nouvelle version des Core i7 pour janvier, vous risquez d'être déçu. Le lancement des Ivy Bridge n'est prévu que pour le mois d'avril. Il s'agira de la même architecture, produite sur un nouveau procédé de fabrication. Moins de chauffe, mais est-ce essentiel ?

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 120 €
Marque Asus
Chipset 890FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M5A99X EVO

La M4A79TD Pro n'étant plus disponible, on passe sur la nouvelle gamme. Elle utilise le chipset 990FX du constructeur qui n'apporte qu'assez peu de changements au final. On gagne un support officiel des AMD FX, même si là encore on ne s'en servira pas. Le prix est cependant excellent !

Prix Environ 150 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.6 GHz
Site www.amd.com

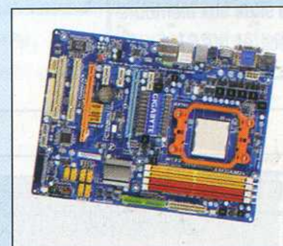


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 975 BE

Ce Phenom II X4 reste une bonne alternative dans cette gamme de prix. Les quatre cœurs pourront servir dans les rares jeux gourmands et la fréquence fera son travail dans les autres. Une alternative serait un Core i3 double cœur pour ceux qui insistent pour de l'Intel.

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H

Ne vous attachez pas à un modèle particulier. N'importe quelle carte mère compatible avec le socket AM3 fera l'affaire, du moment qu'elle dispose d'un slot PCI Express 16x. Côté marque, Gigabyte et Asus ont comme souvent notre préférence pour leur suivi des produits.

Prix Environ 110 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com

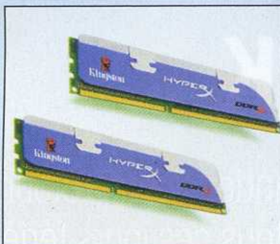


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965

Le Phenom II X4 965 reste, malgré son âge, un très bon processeur de jeu pour une configuration d'entrée de gamme. Rarement l'on aura vu un tel rapport qualité/prix dans ce créneau. Interdiction formelle d'acheter un APU A8 cependant : ce Phenom les domine en jeu.

BUDGET 970 €

ix Environ 50 €
arque Kingston
équence 1600 MHz
arrettes 2 x 4 Go
te www.kingston.com



A MÉMOIRE
HyperX 8 Go

a mémoire reste très peu onéreuse et les prix ne evraient pas remonter. 8 Go devient la nouvelle orme, même si l'intérêt de cette quantité dans s jeux est un peu limitée par le fait qu'un jeu 2 bit classique ne sait pas en utiliser plus de eux. Malgré tout, le confort réclame les 8 Go !

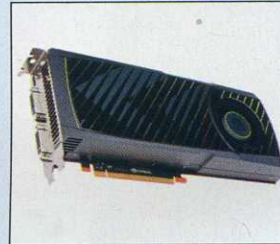
Prix Environ 200 €
Marque Crucial
Taille 128 Go
Type Mémoire flash
Site www.crucial.com



LE DISQUE DUR
M4

Les SSD ont la côte en ce moment, constructeurs et assembleurs compensant la pénurie avec ces nouveaux disques à mémoire flash. Les prix, pour l'instant, demeurent acceptables sur les modèles qui nous intéressent. L'entrée de gamme voit ses prix remonter…

Prix Environ 300 €
Marque nVidia
DirectX 11
Mémoire 1280 Mo GDDR5
Site www.nvidia.com

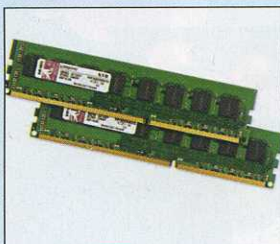


LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 570

Est-il raisonnable d'acheter une carte graphique haut de gamme aujourd'hui ? Si nVidia ne devrait pas renouveler sa gamme avant le second trimestre 2012, AMD lancera dès janvier des Radeon HD 7000. Elles devraient, mécaniquement, engendrer des baisses de prix chez nVidia !

BUDGET 595 €

ix Environ 50 €
arque Kingston
équence 1600 MHz
arrettes 2 x 4 Go
te www.kingston.com



A MÉMOIRE
HyperX 8 Go

lême si l'intérêt se discute aujourd'hui, passer 8 Go pourrait servir si des jeux 64 bits arrivaient n jour sur le marché. Ils nous en promettent... 600 MHz sur un Phenom II n'apportera pas un ain faramineux, mais étant donné les prix, à quoi on bon passer à côté ?

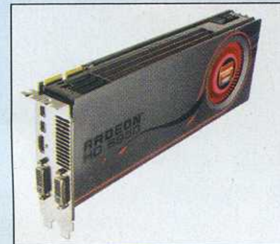
Prix Environ 170 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

N'achetez pas de disque dur. Recyclez votre ancien disque ou offrez-vous un SSD ! Tant que les usines n'auront pas toutes redémarré, les prix resteront hauts. On espère au mieux un retour à la normale des prix pour le mois de mars, même si certains grossistes feront tout pour que cela n'arrive pas…

Prix Environ 210 €
Marque AMD
DirectX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.amd.com

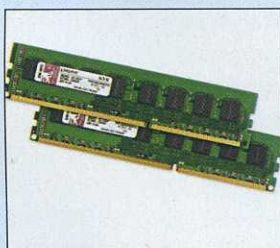


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 6950 1 Go

Les stocks sont en baisse et l'on peut s'attendre à voir arriver une raréfaction forte côté disponibilité. Soit AMD n'a pas envie de vous vendre de carte graphique, soit il se trame quelque chose en coulisses ! Tout le monde jurait pourtant que l'on ne verrait pas de HD 7000 cette année…

BUDGET 435 €

ix Environ 25 €
arque Kingston
équence 1 333 MHz
arrettes 2 x 2 Go
ite www.kingston.com



A MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

lous gardons 4 Go de mémoire sur la configuraion d'entrée de gamme afin de réduire les coûts. 'oubliez pas d'installer Windows 7 en version 4 bits. Les jeux 32 bits profitent de sa meilleure estion de la mémoire, même s'ils y restent oujours limités à 2 Go utilisables !

Prix Environ 70 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

N'achetez pas de disque dur ! L'explosion des prix touche fortement les configurations d'entrée de gamme. Si vous n'avez pas d'ancien disque à récupérer, un petit SSD voire un modèle d'occasion peuvent être une solution. Sinon, attendez encore un mois au minimum pour voir les prix se tasser.

Prix Environ 160 €
Marque AMD
DirectX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 6870

Si les Radeon HD 7900 sont attendus rapidement, les 7800 devraient se faire attendre un petit peu plus, sortant probablement aux alentours de février ou mars. N'attendez donc pas de baisse de prix significative sur ces modèles qui sont d'ores et déjà bradés.



MAI 2002

ET POKE ET PEEK

Ah, le mois de mai… 31 jours dédiés à la glandouille, au retour du soleil et à la douceur de vivre. Pour occuper tous ces jours fériés, rien ne vaut une bonne séance d'UV devant un écran.

Le problème c'est que, en mai 2002 comme en mai 2011, les grosses sorties sont rares et le joueur PC se voit contraint de profiter de la vie hors de son vault… Heureusement que *Joystick* est là pour divertir les masses à coups de previews exclusives et de reportages subjuguants. Tenez, prenez cette enflure veinarde de Fishbone : invité à un "european press tour" par Ubisoft, le plus chauve des rédacteurs de *Joy* s'est payé une jolie semaine québécoise pour aller voir un line-up plus ou moins alléchant : le FPS *XIII* que tout le monde a oublié, *Raven Shield* –spin-off de *Rainbow Six* moyennement réussi– ainsi qu'un certain *Echelon*. Apparemment une sombre histoire d'espionnage et de complot politique, enrobée d'un jeu d'infiltration à mi-chemin entre *Metal Gear Solid 2* et *Thief*. Ma foi, ça m'a tout l'air d'être une grosse repompe de *Splinter Cell*. Et le héros ? Un dénommé Sam Fisher ? Bah voilà, tout s'explique. Le truc, c'est qu'on a fini par se faire avoir, comme d'habitude : *Splinter Cell*, sorti en novembre de la même année, a finalement été une exclusivité temporaire de la première Xbox. L'avantage, c'est que l'on n'a pas eu à se détruire la rétine avec la résolution moisie des consoles de l'époque (640*480, tout de même) lors de son arrivée sur PC quelques mois plus tard.



LIBERTY CITY, J'ÉCRIS TON NOM

D'infiltration et de subtilité, il n'est pas vraiment question dans le jeu de la (très belle) couv' : *GTA III*. Personne ne l'attendait, mais tout le monde s'est pris une mandale mémorable, accompagnée de quelques coups de batte dans les rotules, histoire de bien nous faire comprendre son importance. Après avoir passé une centaine d'heures sur la version PS2, Ackboo, telle une cheerleader à un bal de promo, s'excite devant une conversion PC qui s'annonce beaucoup plus belle et complète, mais en contrepartie aussi gourmande que la cheerleader susdite. Presque dix ans plus tard, c'est au tour de *GTA V* de nous rouler sur le corps avec délectation. Personne ne l'a encore vu, mais tout le monde bave déjà, même Kracou, malgré son scepticisme légendaire.

SO LONG AND THANKS FOR ALL THE FISH

N'empêche, heureusement qu'il y a quelques reportages clinquants à se mettre sous la dent, parce que, niveau tests, mois de mai rime définitivement avec mois de dèche : du *Tony Hawk* 3 à 90 d'intérêt, un add-on d'*Ultima Online* sorti du formol, ou encore les très bizarres *The Partners* et *Rock Manager* (un simulateur de cabinet d'avocats et un jeu de gestion de groupe de rock). Mais, alors que je parcours nonchalamment ces pages pleines de souvenirs, je tombe sur LA news importante : le départ d'un rédac' chef emblématique, après douze ans de boîte. Eh oui, il est temps pour l'estimé Moulinex de tirer sa révérence et de laisser sa place au tout aussi respectable Lord Casque Noir. « Les temps changent, les talents restent », comme dirait moi…

JIKA



Je suis peut-être muet, mais j'ai la classe !



En exclu mondiale, le nouveau *Splinter Cell* chez Ubi.